CLIP STUDIO PAINT PROで空気感を表現するテクニック

ゾウノセ・角丸つぶら 著

ファンタジー風景の描き方



CLIP STUDIO PAINT PROで空気感を表現するテクニック

ファンタジー風景の描き方

ゾウノセ・角丸つぶら 著



Hobby JAPAN

・「CLIP STUDIO PAINT PRO」は、株式会社セルシスの商標または登録商標です。
最新のバージョンは、「1.5.1」（2015 年 11 月現在）となっております。

・本書は「Windows」をベースに解説しておりますが、「Mac OS X」でも問題なくご利用いただけます。
Windows と大きく異なる操作の場合のみ、「( )」の中に Mac OS X での操作手順を明記しております。

・本書に記載された内容は、情報の提供のみを目的としております。
したがって、本書を用いた運用はお客様自身の責任と判断のもとに行ってください。

・本書の情報は 2015 年 11 月のものを掲載しています。
ソフトウェアのバージョンアップなどにより、機能や画像の解説が変更されている場合があります。
また、インターネットの情報に関しては、予告なく URL 先の画面などが変更になる恐れがありますので、ご了承ください。

はじめに

本書を手に取っていただき、誠にありがとうございます。

ファンタジー世界を舞台や題材にした作品は、もはや不朽のものとなっているように思います。
映画や小説、アニメやマンガ、ゲームなどでも、常にファンタジーを題材にした作品が世を賑わせています。
何より人々が子供の頃に慣れ親しむ童話やおとぎ話こそがファンタジーの根本ですので、一切ファンタジー世界と関わらず生きてきた人間などほぼいない、と言ってしまっても過言ではないのではないでしょうか。

私もTVゲームのファンタジーRPG全盛の頃に子供時代を過ごしました。
その頃からイラストを趣味にしていましたが、題材はいつもファンタジーな剣と魔法の世界でした。

本書では基本的な風景を描くための技術や考え方から始まり、それを応用してファンタジーな世界をどう描くかまでを段階を追って解説しています。
一枚のイラストの中でも手順を細かく分けて解説し、次のイラストに進むごとに新しい技術を盛り込むような構成となっています。

また、本書で力を入れて解説しているものの一つに、「きちんと描かずにそれっぽくごまかす方法」というのがあります。
具体的には、イラストを見る人の視線の誘導に気を使い、目に引く部分を重点的に描き、それ以外を大まかに描いて濁すというような方法です。
こう書くとまるでズルをしているように聞こえるかもしれませんが、これは立派なテクニックであり、むしろファンタジー風景では必須となるテクニックです。
ファンタジー風景とは一つの物語です。
その中に何があり、何ができるか。鑑賞者が冒険者となり、その中で旅や冒険をする想像を膨らませることこそがファンタジー風景の醍醐味でもあります。
そのためには、「想像の余地」をイラストに忍ばせることが肝要となります。
メインとなる部分や題材はきっちりと描くことでその世界の「設定」を説明し、それ以外の部分は鑑賞者の想像に託す。
この双方向性が「体験」となり、ファンタジー風景に没入することになるのです。
さらに、描く側の都合を言えば、風景イラストというのは余白が効かないものであり、筆を動かす量が人物イラストなどに比べて桁違いに増えてしまいます。
趣味のイラストならそれでもいいですが、いざ仕事とする場合、すべてをまんべんなく描いていてはとても時間が足りません。
こういった点からも、イラストのクオリティを落とさずに作業量を抑えるという考え方は必須となります。

多くの人は風景イラストを描くのが難しいと考えていることと思います。
しかしそれは、描く手順がわからないために、自分の中で過分に敷居を高くしているせいかもしれません。
でも実際は簡単な作業を順番に積み重ねることで、描くことができるのです。
とはいえ、作業を積み重ねるためには根気が必要です。先の見えない作業では音を上げてしまうのも無理はありません。
そんなときに本書を手引き書とし、先を見通した状態で作業をしてみてください。
きっといつの間にか一つの「世界」が画面に現れてくることでしょう。

2015年12月　ゾウノセ







赤環遺跡





赤環遺跡



天跡と地龍



成層する幻塔



沙掲羅の血流



瀑心地の国



グランド・ラウンド・グラウンド





グランド・ラウンド・グラウンド

本書の使い方

本書は、ペイントソフト「CLIP STUDIO PAINT PRO」を使い、デジタルで空気感のある風景イラストを描くための技法書です。
1章「ペイントソフトの基本」では、ペイントソフトというデジタルイラストにおける画材の使い方、
2章「風景イラストの基本」では、風景イラストを描くにあたっての普遍的な技術を伝えます。
3章「ファンタジーイラストにおける属性」では、本書のイラストのテーマにもなっている「ファンタジー」と「属性」とはそもそもどういったものなのかを解説します。
4章「技法別メイキング」では、4つの異なる技法による風景イラストのメイキングを解説します。

本書の構成

1章 ペイントソフトの基本

1 CLIP STUDIO PAINT PROの機能
本書で使用するペイントソフト「CLIP STUDIO PAINT PRO」の機能について解説していきます。

2 カスタムブラシ
カスタムブラシの作成方法を解説していきます。また、本書で使用するカスタムブラシを一覧で掲載しています。

2章 風景イラストの基本

1 画面構成の基本、2 光・ライティング、3 遠近法
風景イラストを描くにあたって、覚えておくべき技法や考え方を解説していきます。

4 風景イラスト定番アイテムの描き方
風景イラストでよく登場するアイテムの描き方を、簡単な手順で解説していきます。

5 写真を元に風景イラストを描く
実際に撮影した風景写真を元にしたイラストの描き方を解説していきます。

6 風景イラストをファンタジー風にする
風景写真から描いたイラストをファンタジー風にアレンジする方法を解説していきます。

3章 ファンタジーイラストにおける属性

1 属性によって広がるイラストの表現
ファンタジーにおける「属性」の重要性について解説していきます。章末では本書メイキングイラストについて簡単に紹介します。

4章 技法別メイキング

1 スピードペインティング
地属性をテーマとした風景イラストのメイキングです。短時間で描くためのポイントを中心に解説していきます。

2 シルエットペインティング
風属性をテーマとした風景イラストのメイキングです。物の形を、線ではなくシルエットで捉えた描き方を解説していきます。

3 テクスチャペインティング
火属性をテーマとした風景イラストのメイキングです。テクスチャを活用した描き方を解説していきます。

4 パースペインティング
水属性をテーマとした風景イラストのメイキングです。透視図法による描き方を解説していきます。

5 技法の集大成
カバーイラストのメイキングです。ここまでの技術の集大成をダイジェストで解説していきます。

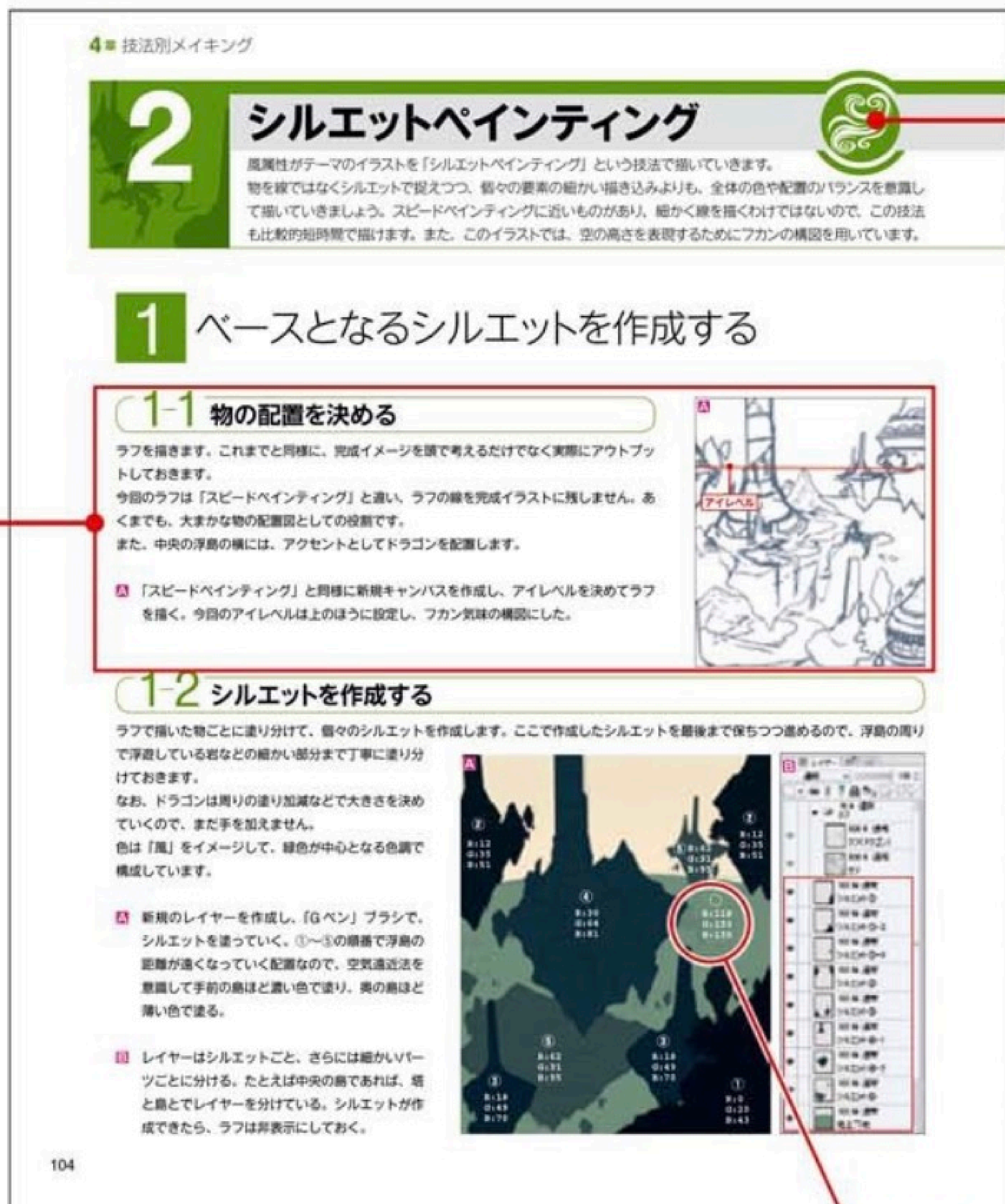





ページの構成

作業工程

作業工程を文章と図でわかりやすく解説しています。なお、文章の英字と図の英字が対応しています。





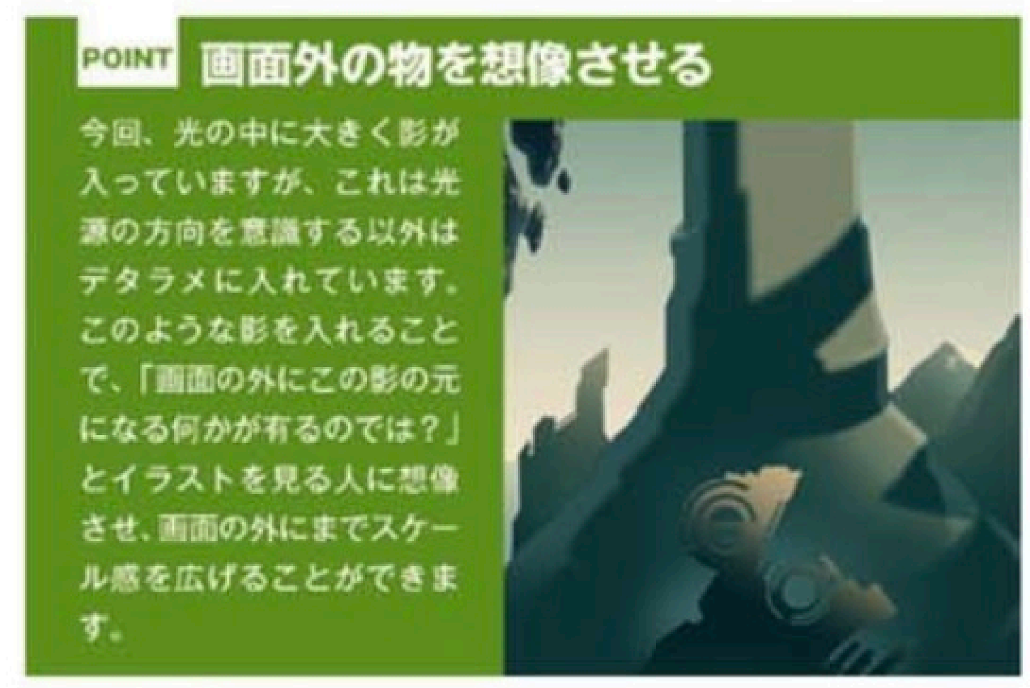
本書はRGB（アールジービー）カラーモデルを基準にしています。下地などのベースとなる色はRGBの数値を表示しています。この色を基準として、色を塗り重ねていきます。

アイコン

イラストのテーマである属性を示すアイコンです。



地属性　風属性　火属性　水属性



POINT

描く際のコツをPOINTとして解説しています。



Column

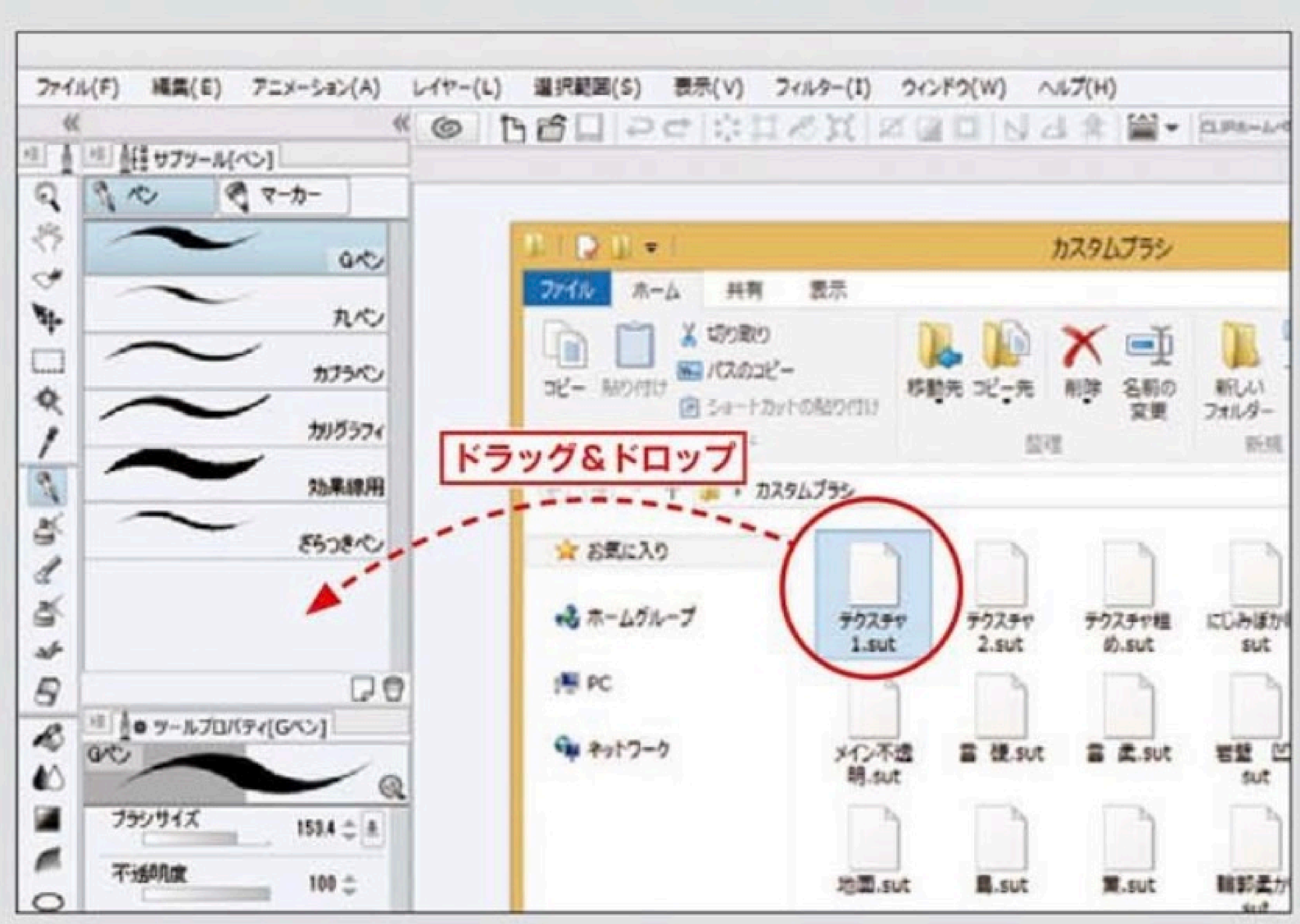
少し高度な技法や考え方をコラムで紹介しています。

特典データのダウンロード

http://hobbyjapan.co.jp/manga_gihou/item/940/

上記URLから、本書で使用しているカスタムブラシやイメージスケッチといったデータをダウンロードできます。

データのご利用の際は、「ダウンロードデータご使用の前にお読みください.txt」ファイルを必ずお読みください。なお、ダウンロードしたカスタムブラシデータは、PC上のウィンドウからCLIP STUDIO PAINT PROのサブツールパレットへドラッグ＆ドロップして読み込ませることで利用できます。



※特典データのファイルを実行したことによるいかなる結果についても、著者、株式会社セルシス、株式会社ホビージャパンは一切の責任を負いかねます。お客様ご自身の責任と判断のもとにご利用ください。

目次

1 章

ペイントソフトの基本

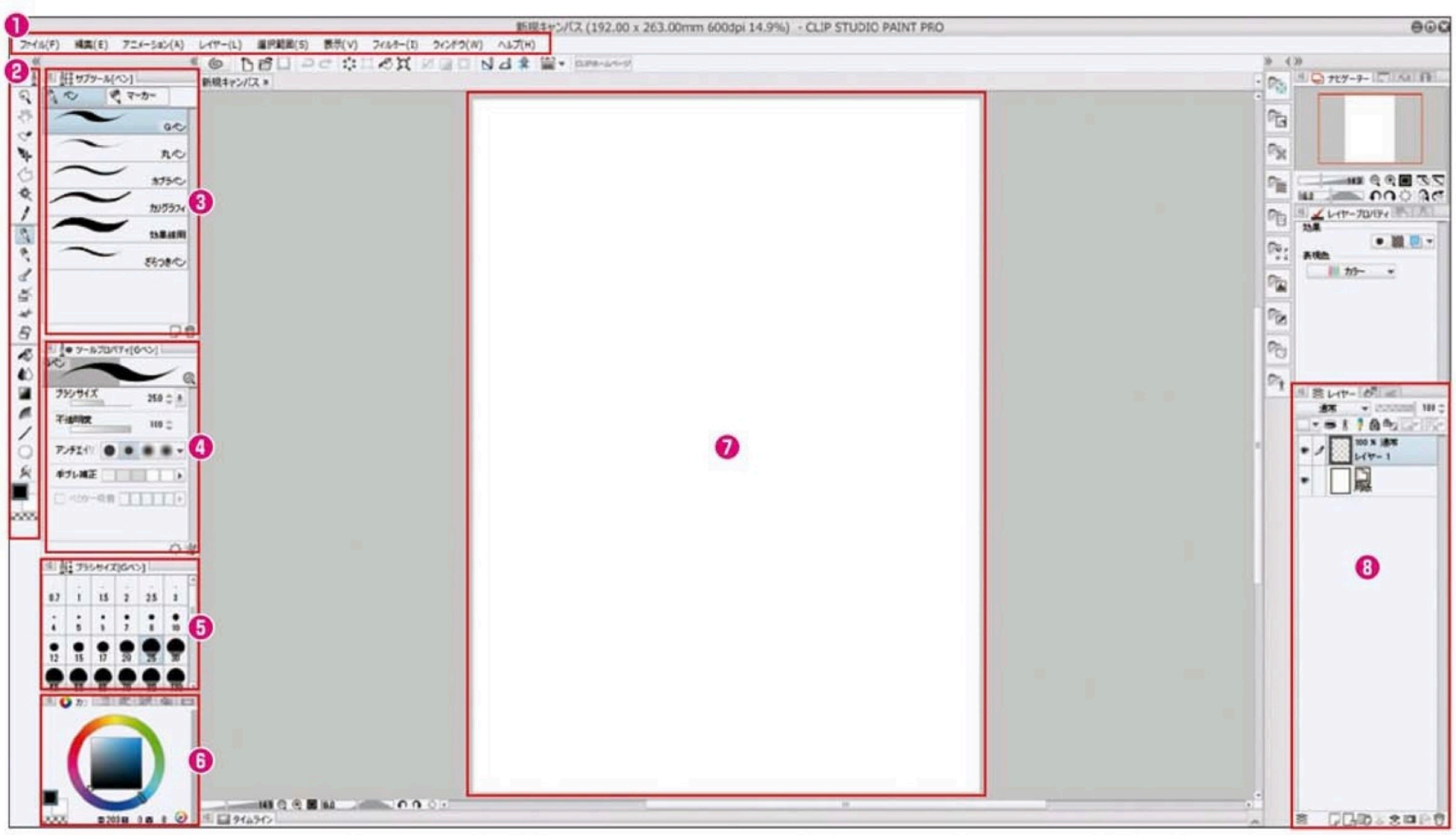
1 CLIP STUDIO PAINT PROの機能

アナログでイラストを描くには鉛筆や筆、絵の具などの画材が必要となりますが、パソコンでイラストを描く際の画材となるのがペイントソフトです。数あるペイントソフトのうち、本書では「CLIP STUDIO PAINT PRO」を使用します。CLIP STUDIO PAINT PRO は、これ一本でイラスト、マンガ、アニメーションの制作ができる高機能のペイントソフトです。まずは、風景イラストを制作する際によく使用する機能を簡単に紹介していきます。

1 よく使用する機能の紹介

1-1 画面の構成

下図は、CLIP STUDIO PAINT PRO の画面です。ツールや機能を選択して、キャンバス上にイラストを描いていきます。



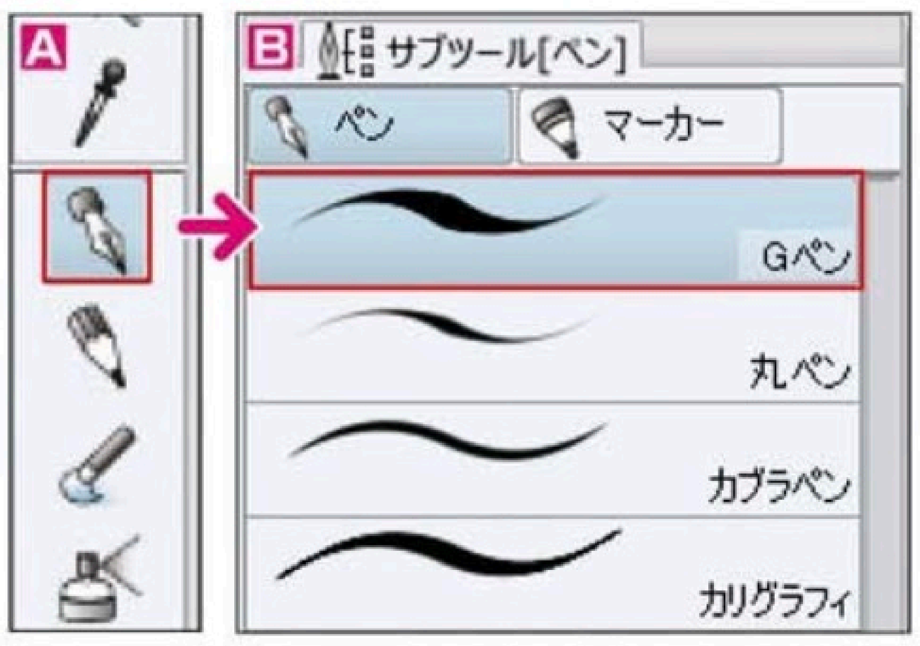
❶**メニューバー**……あらかじめ用意されている機能を選択できます。
❷**ツールパレット**……ツールを選択できます。
❸**サブツールパレット**……細かい用途に応じたツールを選択できます。
❹**ツールプロパティパレット**……ツールの設定ができます。
❺**ブラシサイズパレット**……ブラシサイズを直感的に選択できます。
❻**カラーサークルパレット**……色を設定できます。
❼**キャンバス**……ここにイラストを描きます。
❽**レイヤーパレット**……レイヤーを管理できます。

POINT 無料体験版のダウンロード

CLIP STUDIO PAINT PRO は有料のソフトですが、公式サイトから 30 日間の無料体験版をダウンロードできます。

1-2 ツールの選び方

CLIP STUDIO PAINT PRO には、用途に応じたさまざまなツールが用意されています。
ツールは、ツールに関するパレットから選択することで使用できます。パレットには、「ツールパレット」「サブツールパレット」「ツールプロパティパレット」「サブツール詳細パレット」「ブラシサイズパレット」があります。
ツール選択の基本的な手順は下記のとおりです。



A 「ツールパレット」でツールを選択する。

B 「サブツールパレット」で細かい用途に応じたツールを選択する。なお、「ツールパレット」で選択したツールによっては、グループでカテゴリ分けされているものもある。

C 「ツールプロパティパレット」や「サブツール詳細パレット」でツールの設定を調整する。なお、ブラシサイズを設定する場合は、「ブラシサイズパレット」で直感的にサイズを選択してもよい。

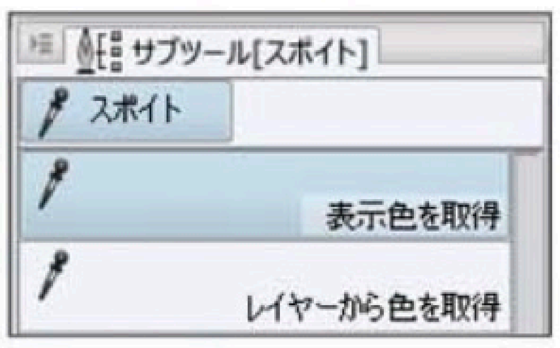


1-3 よく使用するツール

ここでは、風景イラストを描く際によく使用するツールを紹介します。

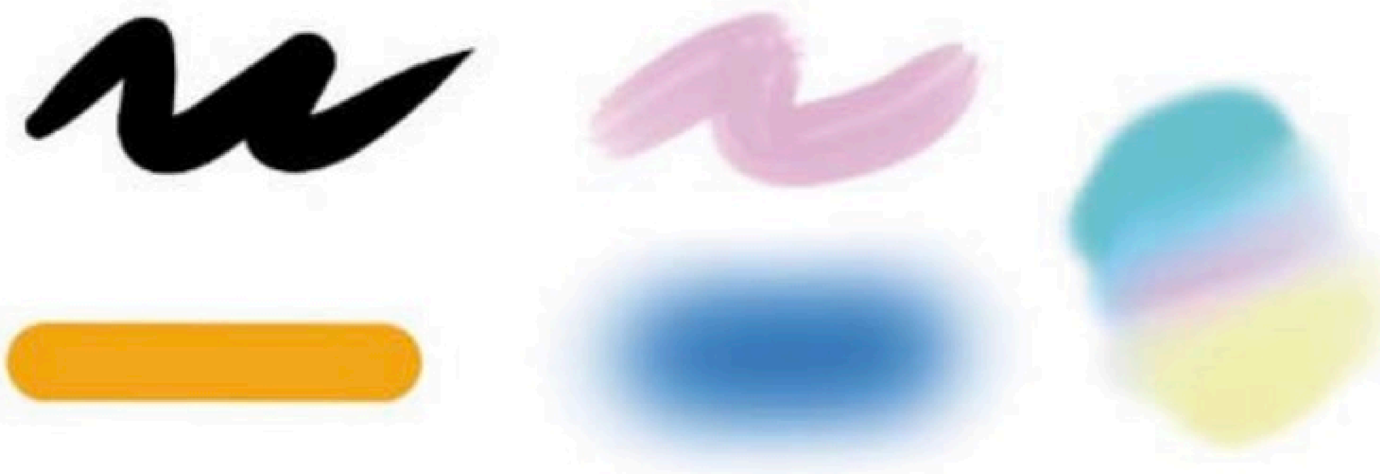
スポイトツール

キャンバス上をクリックして、色を取得するツールです。周囲の色から逸脱しないように塗る際に使用します。なお、キャンバス上の色をそのまま取得することも、選択しているレイヤーの色のみを取得することもできます。



ペン 鉛筆 筆 エアブラシツール

いわゆるブラシです。基本的にはこれらのツールをメインに使用して、線を描いたり、色を塗っていきます。



色混ぜツール

色を混ぜたり、ぼかしたりするためのツールです。
色がはっきりしすぎている部分などを周囲となじませる際に使用します。

グラデーションツール

自然な色合いのグラデーションを作成するためのツールです。このツールでドラッグすると、位置や長さ、設定に合わせてグラデーションが作成できます。

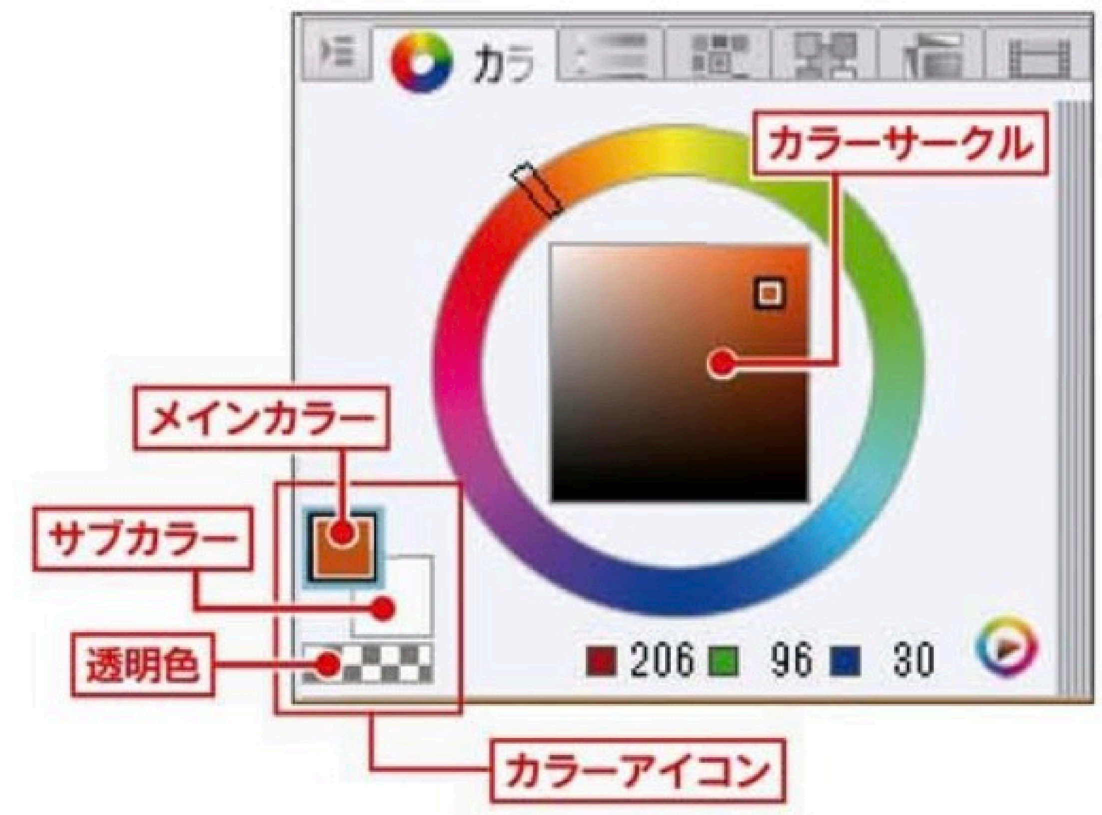


図形ツール

直線や曲線、長方形や楕円などのさまざまな図形を描くためのツールです。
なお、[定規作成] グループには「パース定規 (P.22「1-8」参照)」が用意されています。

1-4 カラーサークルパレットで色を選択する

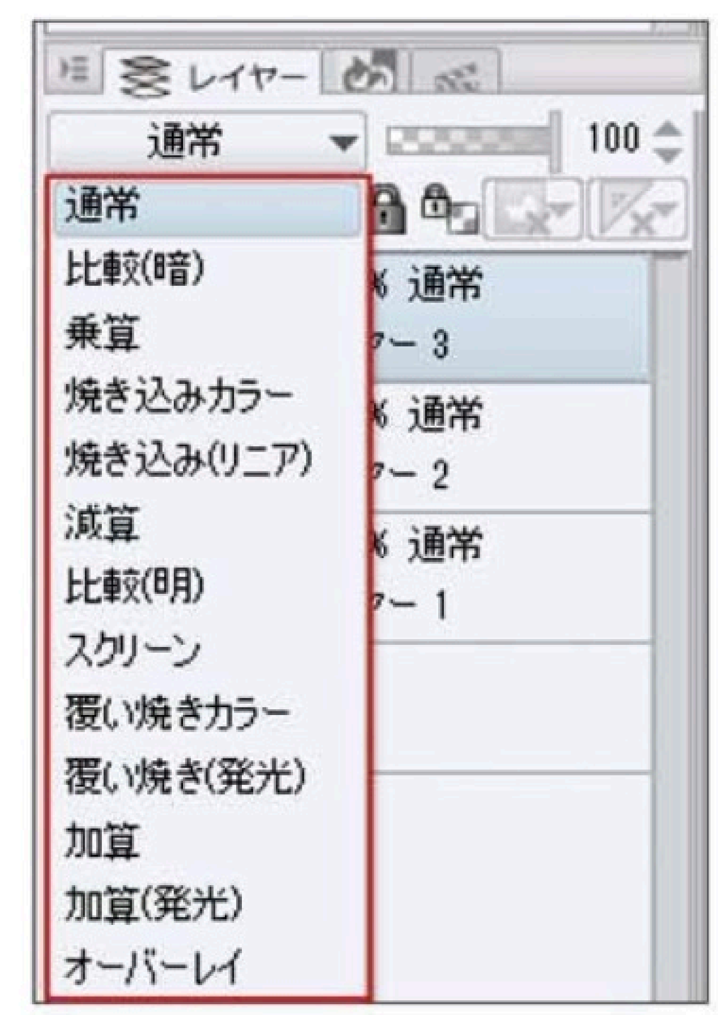
カラーサークルをクリックまたはドラッグすることで、直感的に色を選択できます。
左下のカラーアイコンには、現在選択されている描画色と、すぐに使用可能な描画色を表示しています。「メインカラー」「サブカラー」「透明色」の各表示部分をクリックすると描画色を切り替えられます。
グラデーションツール使用時は、メインカラーが描画色、サブカラーが背景色として扱われます。
透明色を選択することで、ブラシを消しゴムとして使用することもできます。



1-5 レイヤーの合成モードで雰囲気を変える

合成モードが設定されたレイヤーと、その下にあるレイヤーとの色の重なり方を設定する機能です。設定した合成モードの種類に応じた方法で色がかけ合わされます。
合成モードを設定するだけで、イラストの雰囲気をガラっと変えることができます。自然な色合いで陰影をつけたり、特定の部分を発光させたり、最終的な色の調整を行う際などにも効果的です。
さまざまな場面で活躍するデジタルイラストを描く上で欠かすことのできない機能になります。
どの部分にどの合成モードを使用するかはケースバイケースなので、さまざまなパターンを試してみましょう。

合成モードの変更は、レイヤーパレットで行います。さまざまな種類の合成モードがありますが、ここではとくに使用頻度の高いものを紹介します。



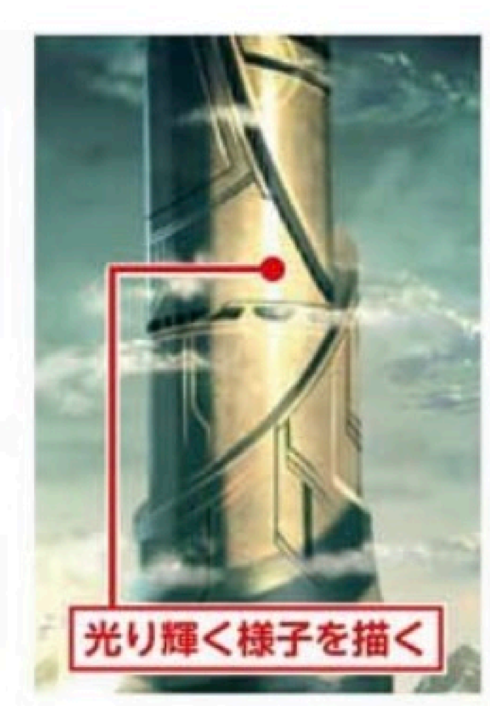
乗算

自然な色合いで暗くなるように色をかけ合わせます。おもに陰影をつけたい部分に使用します。線を塗りとなじませる際にも効果的です。



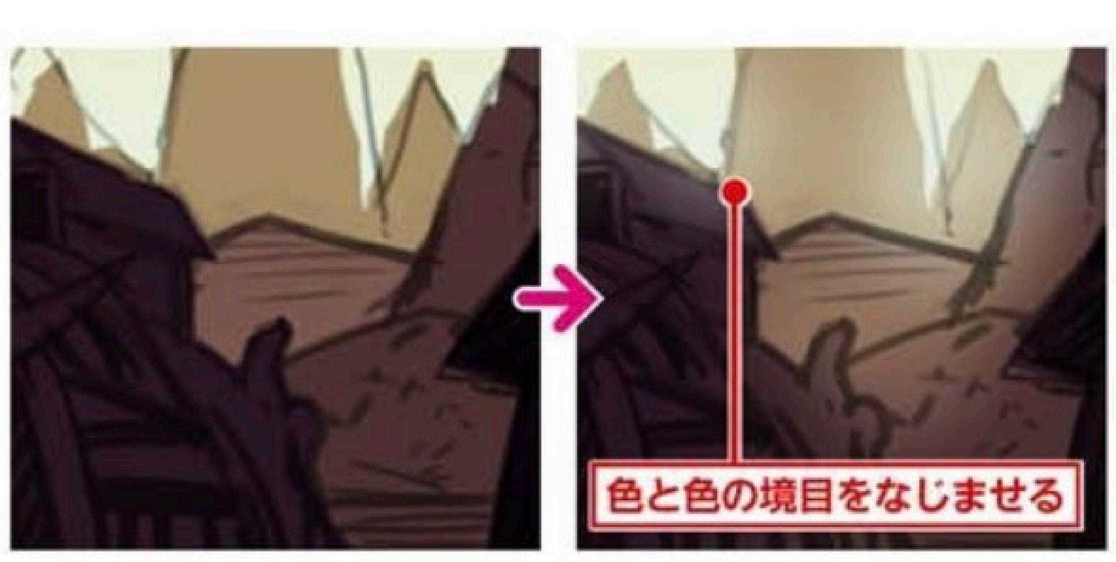
加算／加算（発光）

明るく光り輝くように色をかけ合わせます。おもにハイライトを入れたり、発光させたい部分に使用します。なお、「加算（発光）」は半透明の部分に対して「加算」よりも強い効果が出ます。



スクリーン

自然な色合いで明るくなるように色をかけ合わせます。「加算」ほど極端に明るくはなりません。色と色の境目をなじませたり、遠くのものが薄くかすんで見える様子を表現したい場合などに使用します。



オーバーレイ

下のレイヤーの明るい部分は「スクリーン」、暗い部分は「乗算」で色をかけ合わせます。最終的な色調整などで使用します。



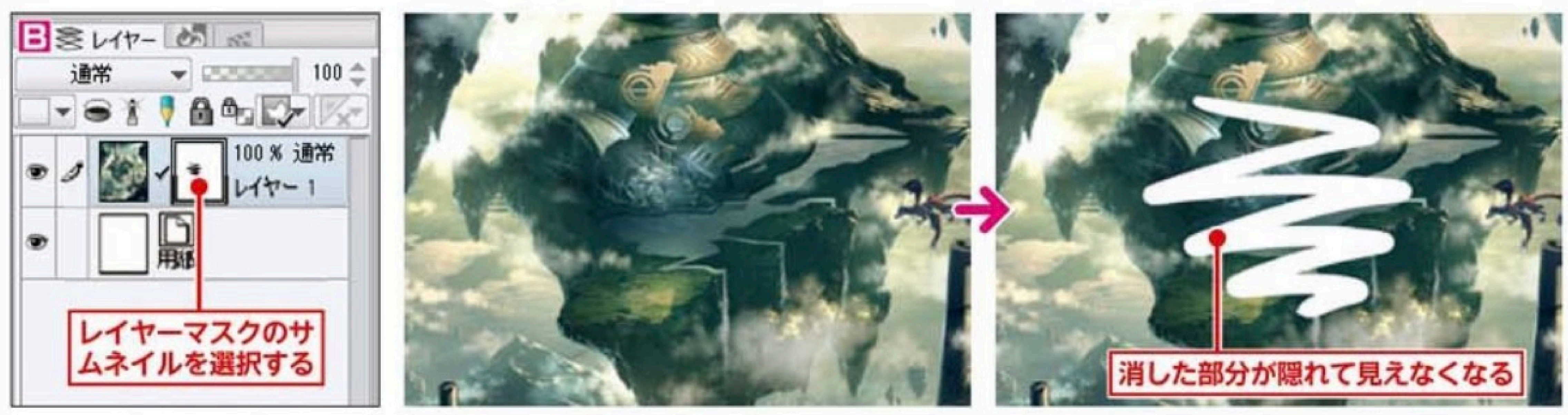
1-6 レイヤーマスクで不要な部分を隠す

レイヤーに描かれているイラストの一部を非表示にして隠す機能です。イラスト自体を消すわけではなく、マスクしている（隠す）だけなので、すぐに元に戻すことができます。



A レイヤーマスクの作成は、レイヤーパレットでレイヤーマスクを作成したいレイヤーを選択し、「レイヤーマスクを作成」をクリックすることで行う。

B 作成されたレイヤーマスクのサムネイルを選択した状態で、消しゴムや透明色のブラシで消すと、その部分を隠すことができる。マスクした範囲を描画するか、レイヤーマスク自体を削除すれば、元に戻すことができる。



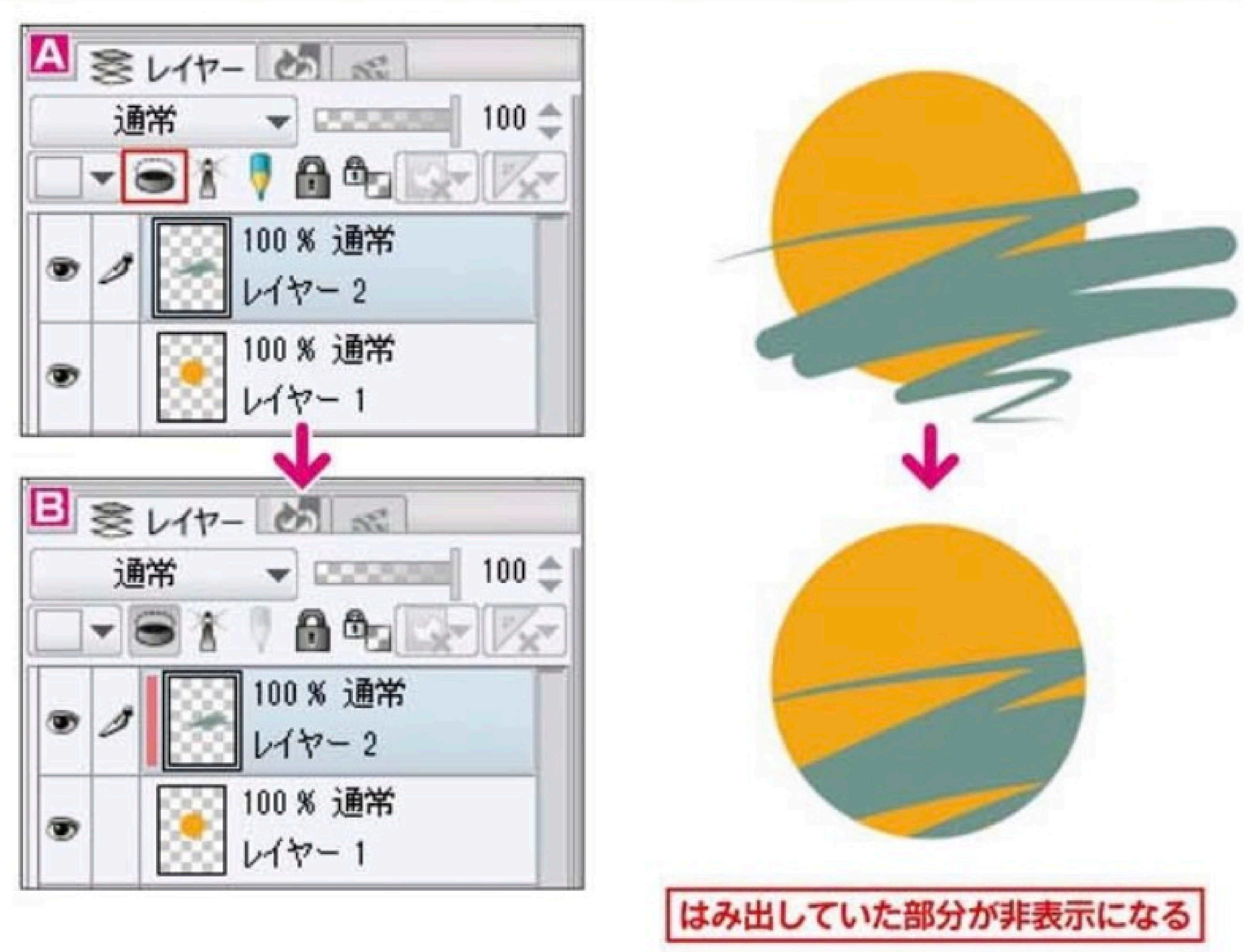
1-7 はみ出さずに塗る機能

下のレイヤーでクリッピング

「下のレイヤーでクリッピング」が設定されたレイヤーの線や塗りといった描画内容は、下のレイヤーに描画されている範囲でのみ表示されます。下のレイヤーの範囲以外の部分は非表示となるため、はみ出さずに塗る際に便利な機能です。

A レイヤーパレットで「下のレイヤーでクリッピング」をクリックする。

B 下のレイヤーの描画範囲のみが表示され、はみ出していた部分が非表示になる。

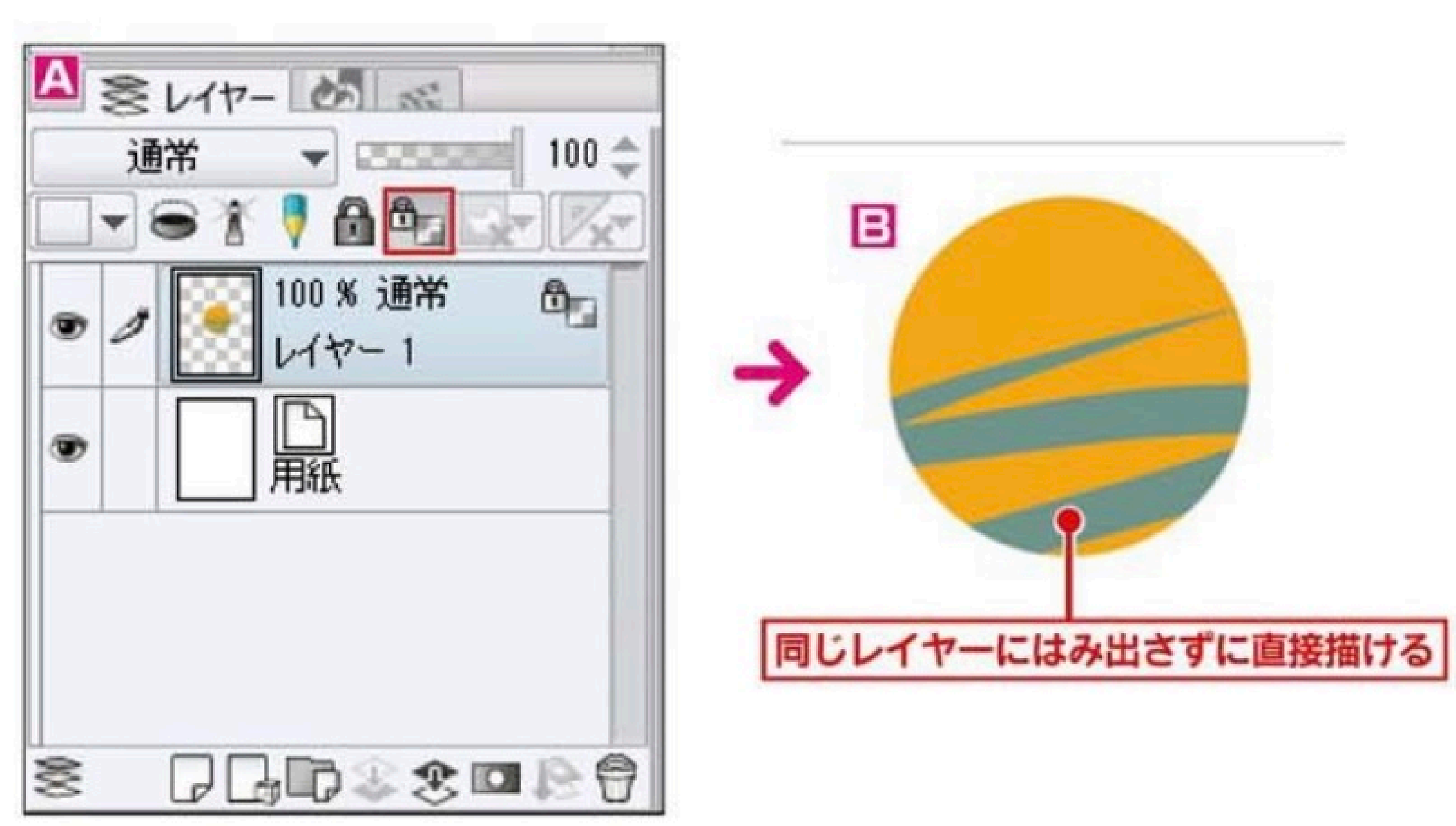


透明ピクセルをロック

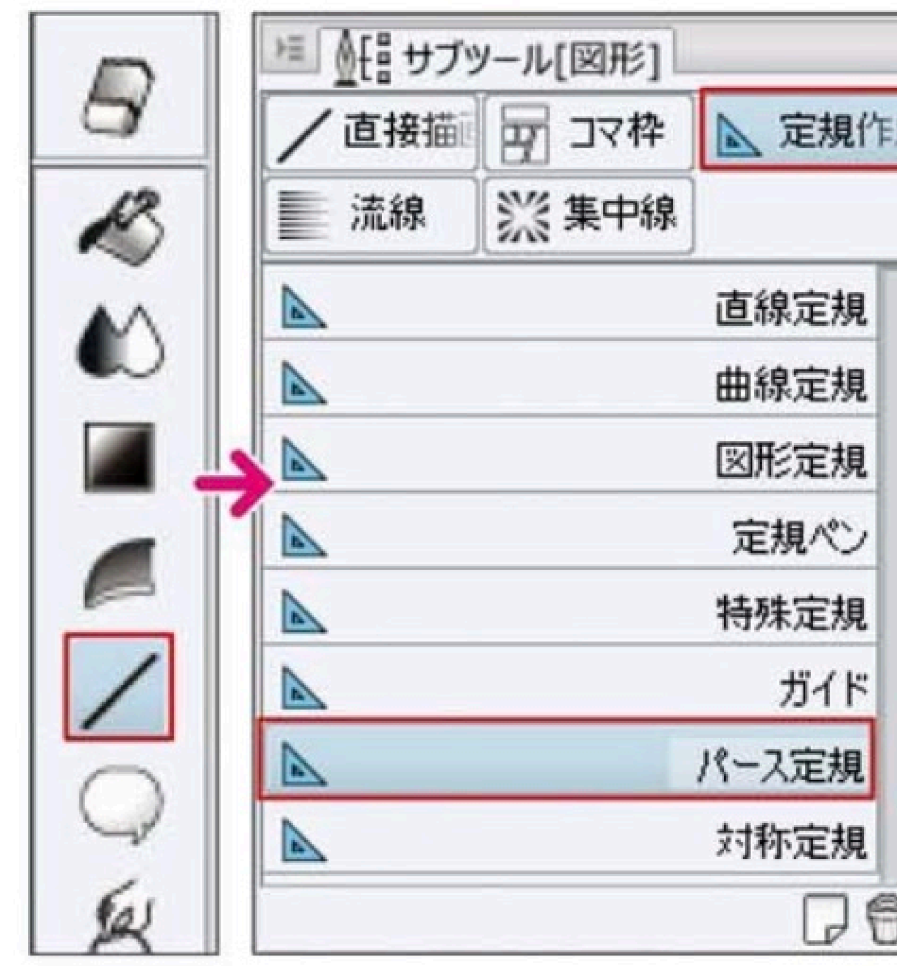
「透明ピクセルをロック」が設定されたレイヤーは、もうそれ以上透明部分に描画できなくなります。レイヤーを分けないで塗り重ねる際に便利な機能です。

A レイヤーパレットで「透明ピクセルをロック」をクリックする。

B 透明部分に描画できなくなるため、はみ出さずに描ける。



1-8 パース定規



パース（透視図法）とは遠近感を表現するための技法の一つです。風景イラストと聞くと、真っ先にパースという言葉を思い浮かべる人も多いのではないでしょうか。このパース（透視図法）に関しては、P.33の2章3節「遠近法」で解説していますので、そちらも併せて参照ください。CLIP STUDIO PAINT PROでは、「パース定規」を使用することで、パースに沿った直線をフリーハンドで描けます。

パース定規の作成は、［レイヤー］メニュー→［定規・コマ枠］→［パース定規の作成］を選択する方法と、図形ツールの［定規作成］グループにある「パース定規」を使用する方法があります。

ここでは、図形ツールの「パース定規」を使用して、2点透視図を作成する方法を紹介していきます。

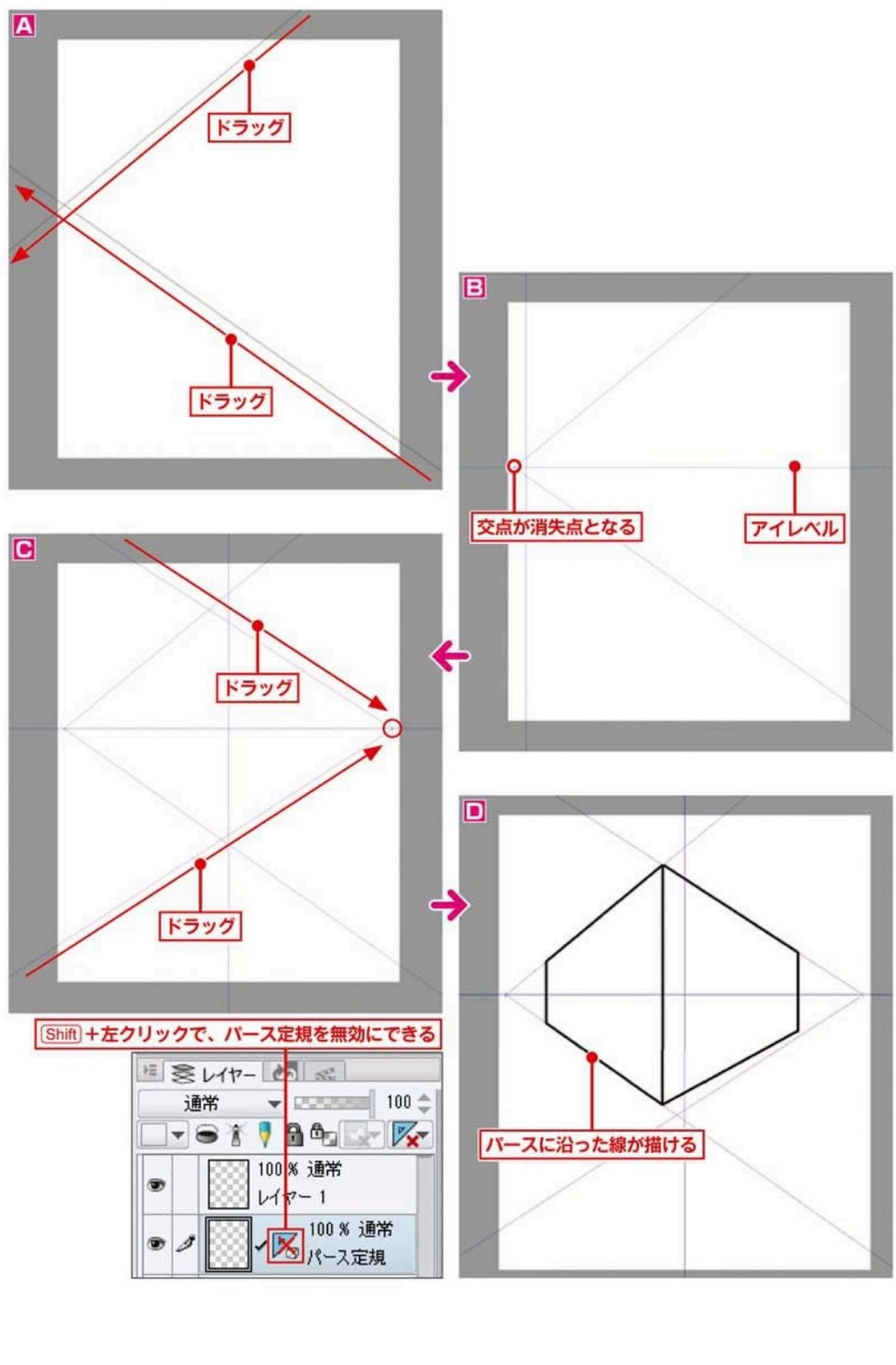
パース定規で2点透視図を作成する

A 「パース定規」を使用して、交差する2本の線を描く。
キャンバスでドラッグすると、そのラインに合わせた線が表示される。ドラッグを離すと線の角度が確定するので、ちょうどいい角度に調整して離す。
2本目の線も同じように作成し、1本目の線と交差させる。

B 1本目の線と2本目の線が交差した部分が消失点となる1点透視図（P.34）のガイドが作成される。さらに、引いた線以外にも垂直と水平のガイドが表示される。この水平のガイドがアイレベル（P.33）となる。

C さらに同様手順でもう1つの消失点を作成する。なお、Bで作成されたアイレベル（水平のガイド）とここで作成した1本目の線の交点に2本目の線はスナップするようになっているので、位置がずれるようなことはない。

D 2つの消失点を持った2点透視図のガイドが完成。これで、パースに沿った線がフリーハンドで描けるようになる。なお、パースに沿った線以外を描きたい場合は、パース定規を作成したレイヤー横の定規アイコンを「Shift＋左クリック」し、パース定規を無効にしておくとよい。



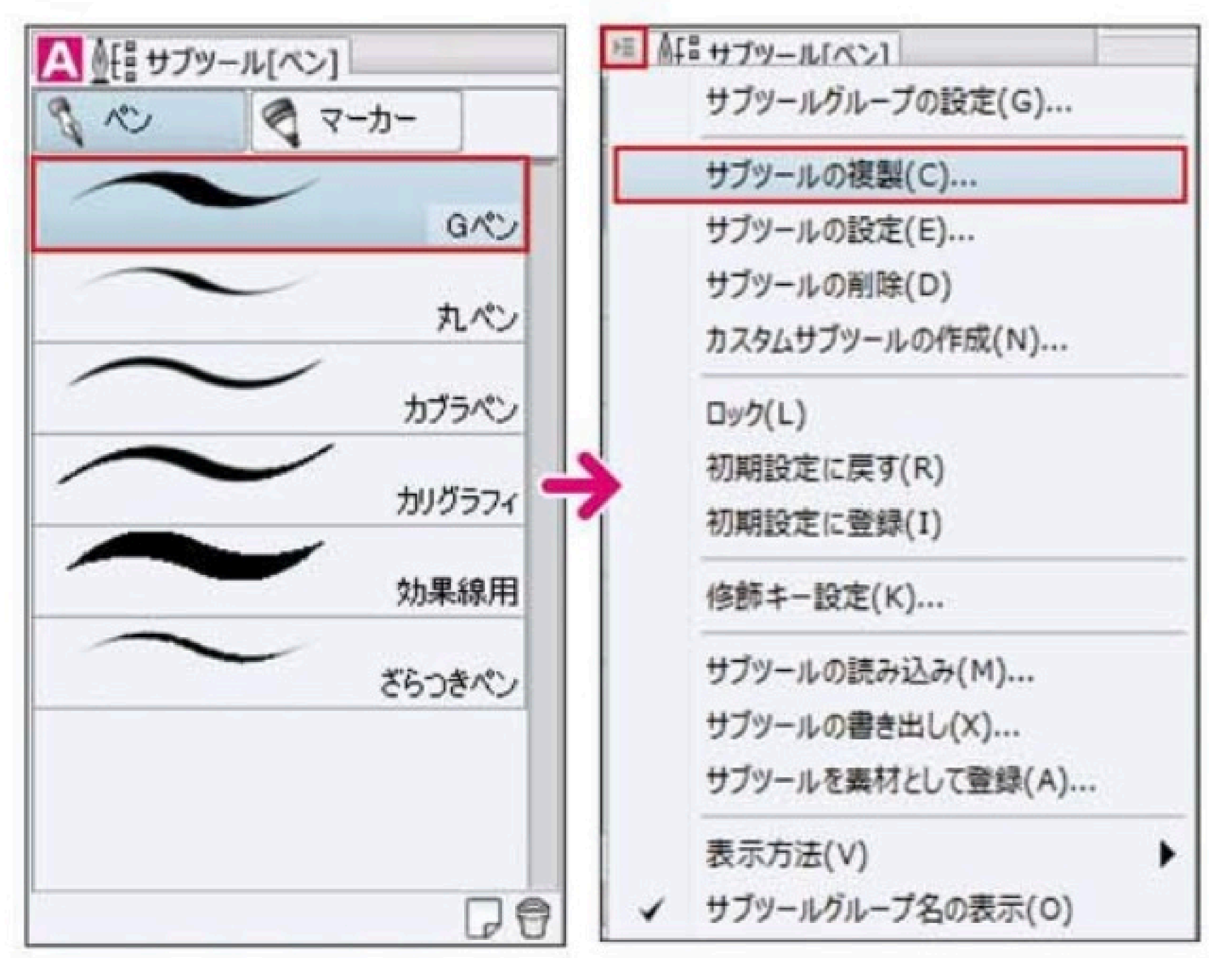
2 カスタムブラシ

CLIP STUDIO PAINT PRO では、デフォルトで用意されているブラシ以外に、オリジナルのカスタムブラシを作成できます。設定項目も豊富で、幅広いブラシの設定が可能です。さらに、画像素材やテクスチャ素材を読み込むことで、変わった形状のブラシも作成できます。ここでは、基本的なカスタムブラシの作成手順を解説します。「1-3」では、本書で使用しているカスタムブラシを紹介していきます。

1 カスタムブラシの設定

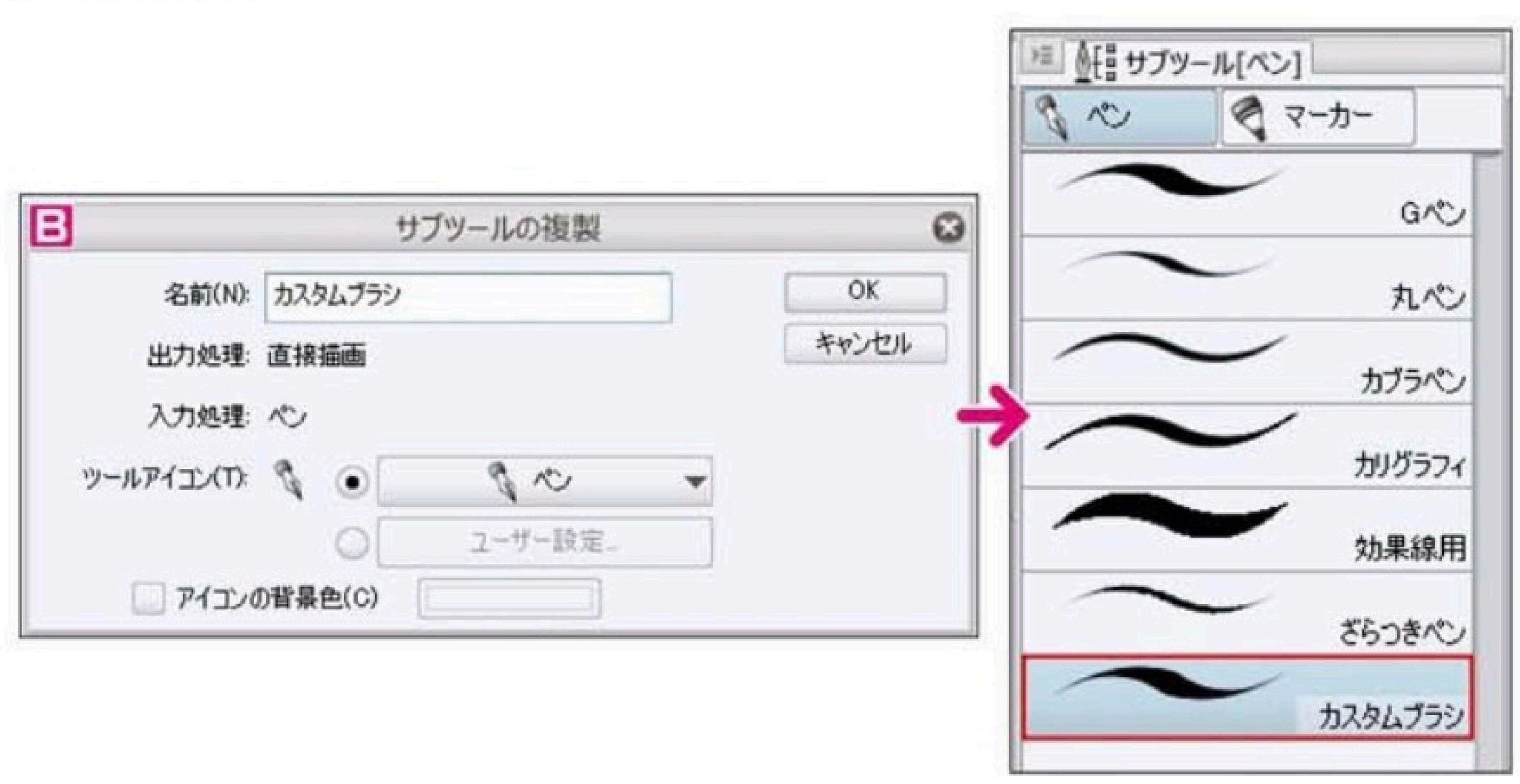
1-1 カスタムブラシの作成方法

カスタムブラシの作成は、デフォルトで用意されているブラシを複製し、その設定を変更していくことが基本の手順です。
まずは、作成したいブラシのイメージに近いブラシを探しましょう。それが見つかったらブラシを複製し、ツールプロパティパレットやサブツール詳細パレットで設定を変更していきます。
カスタムブラシの作成は最初は難しいかもしれませんが、自由な発想でさまざまな設定を試し、理想のブラシを目指しましょう。

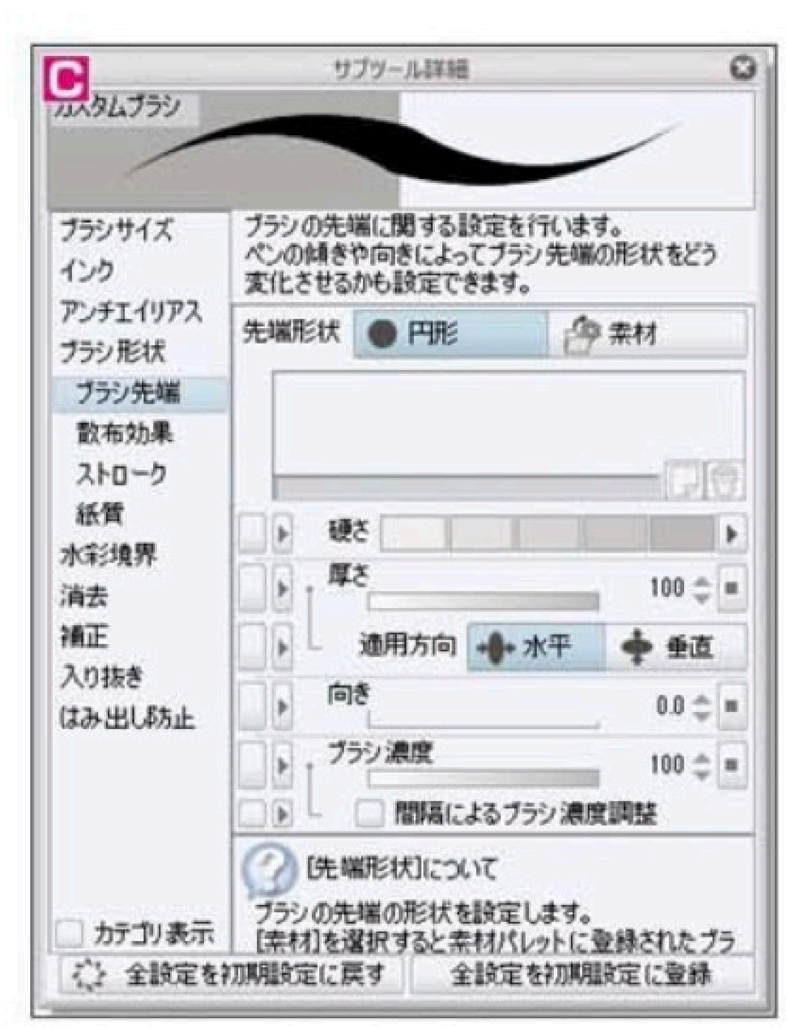


A 作成したいブラシのイメージに近いツールを選択し、コンテキストメニュー→［サブツールの複製］を選択する。

B 「サブツールの複製」ダイアログが表示されたら、任意の名前を入力して［OK］を選択する。ここでは、名前を「カスタムブラシ」とした。



C サブツールパレットに**B**で作成した「カスタムブラシ」が追加される。
「カスタムブラシ」を選択し、ツールプロパティパレットやサブツール詳細パレットで設定を調整する。これで、オリジナルのブラシを作成できる。
調整が終わったらサブツールパレットで「カスタムブラシ」を選択し、右クリック→［初期設定に登録］を選択する。こうすることで、イラストを描き進めているうちに設定を変更しても、いつでも元に戻すことができる。
なお、サブツール詳細パレットの表示は、ツールプロパティパレットの をクリックするか、［ウィンドウ］メニュー→［サブツール詳細］を選択することで行う。

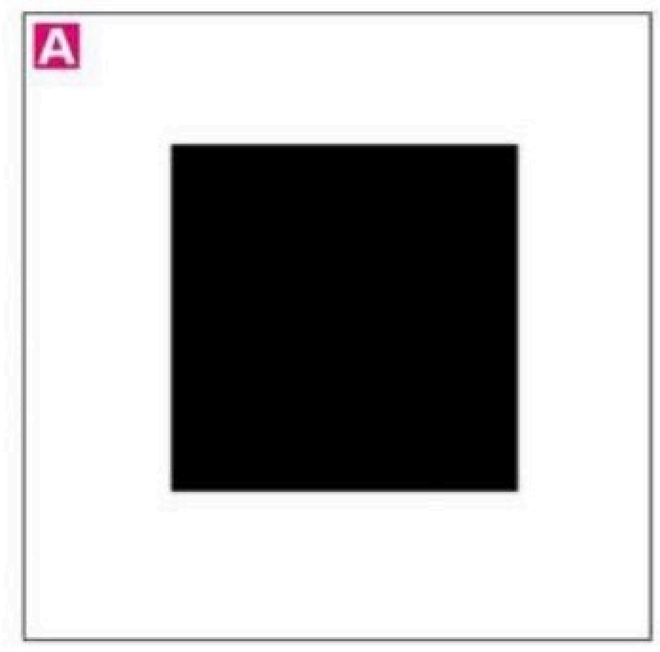


1-2 ブラシの形状を設定する

すでに用意されている設定を変更する以外にも、画像素材を登録することで独特の形状や質感を持つブラシを作成できます。ブラシの形状として設定する画像は、新規キャンバスに直接描く、撮影した写真を加工する、アナログで紙に描いてスキャンするなど、画像であれば何でも設定できます。

筆のかすれや絵の具を飛沫のように飛ばしたアナログ感、岩や土などの質感もブラシの形状を設定することで簡単に表現できます。また、葉や雲も専用のブラシを作成しておけば簡単に描けます。
ここではシンプルに、四角い形状のブラシの作成手順を解説します。どのような画像を設定する場合でも、基本的には同様の手順です。

A



B



A ブラシの形状に設定したい画像を用意する。ここではシンプルに、四角形を描いた。なお、このとき表現色「グレー」のレイヤーに描く必要がある。

B ［編集］メニュー→［画像を素材として登録］を選択する。

C 「素材のプロパティ」ダイアログが表示されるので、任意の素材名を入力し、素材の保存先（ここでは、「画像素材」→「イラスト」→「ブラシ」）を選択、［OK］をクリックする。なお、「ブラシ先端形状として使用」に必ずチェックを入れておくこと。

C



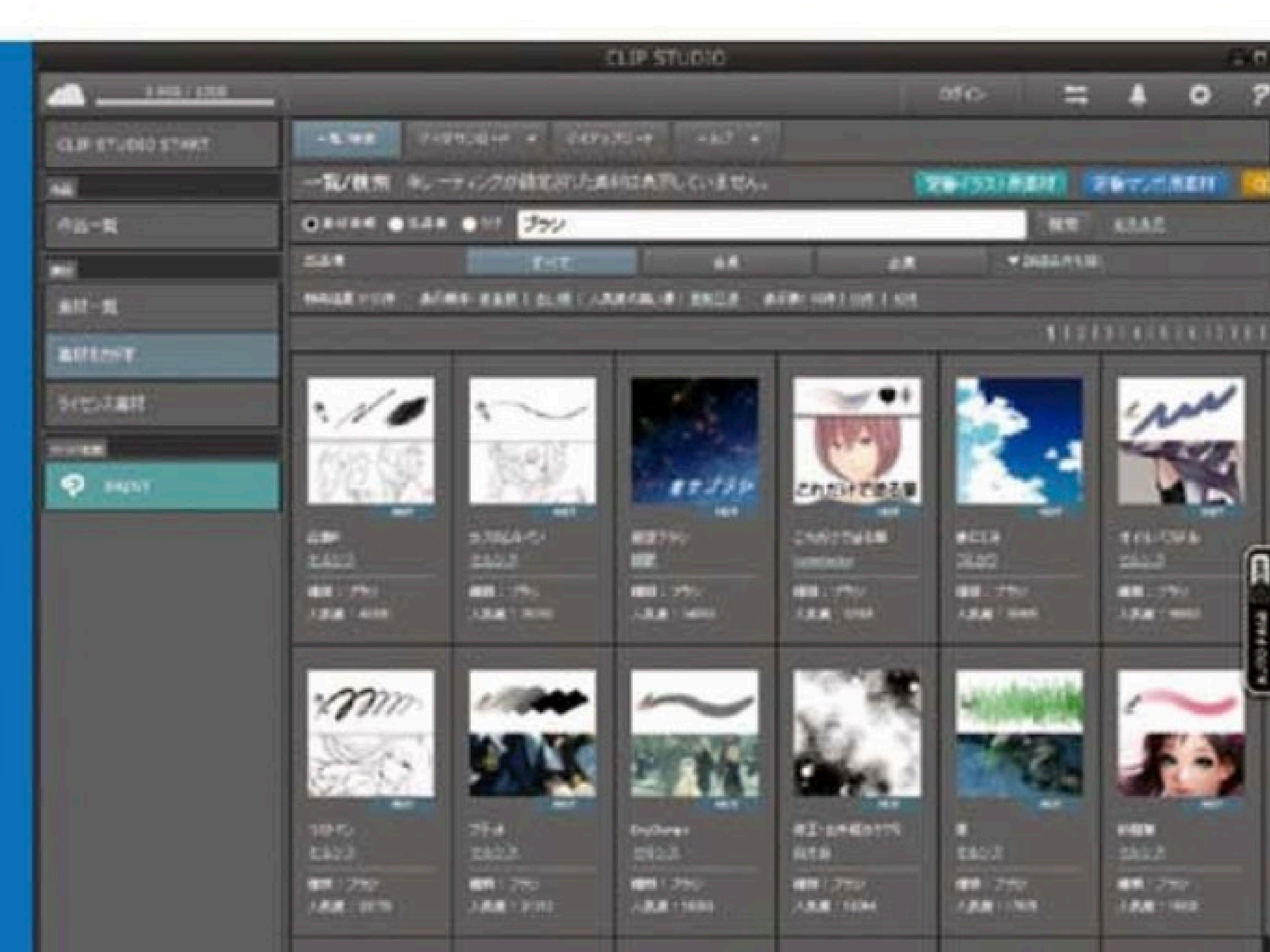
D サブツールパレットで、形状を変えたいブラシを選択し、サブツール詳細パレットを表示する。「ブラシ形状」→「ブラシ先端」カテゴリの「先端形状」で「素材」を選択する。「ブラシ先端形状を追加します」をクリックすると、「ブラシ先端形状の選択」ダイアログが表示されるので、**C**で保存した素材を選択する。これで、ブラシの形状が設定できる。

D



POINT 素材のダウンロード

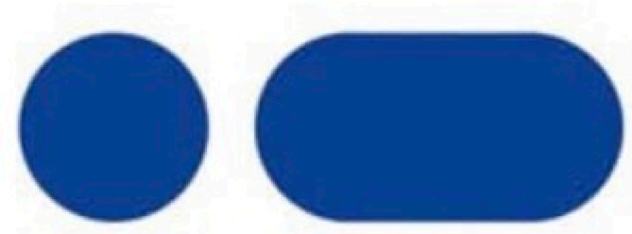
CLIP STUDIO PAINT PRO と同時にインストールされる、「CLIP STUDIO」で、カスタムブラシを始めとした各種素材をダウンロードできます。ダウンロードできる素材は、株式会社セルシスから提供されている公式素材はもちろん、CLIP STUDIO PAINT PRO を愛用するユーザーが提供しているものがあります。素材の種類はカスタムブラシのほか、テクスチャ素材や背景素材、3D 素材など実にさまざまです。
思いどおりのブラシを作成するのが難しいようであれば、ここで探してみるのもよいでしょう。
なお、ダウンロードできる素材には無料のものと有料のものがあります。



1-3 本書で使用するカスタムブラシ

① G ペン

CLIP STUDIO PAINT PRO にデフォルトで入っている「G ペン」です。とくに設定を変更していません。
形のはっきりとしたシルエットを描くときなどに使用します。塗りにはあまり使用しません。
また、「透明色」を選択することで、消しゴムとしても使用します。





②メイン塗り

「G ペン」の設定を少し変更したブラシです。塗りは、基本的にこのブラシを使用します。
サブツール詳細パレットの「ブラシ先端」カテゴリにある「厚さ」の設定を下げ、ブラシの形を少しゆがませることでデジタルっぽさを抑えています。





③粗め塗り

「メイン塗り」よりもアナログ感が欲しい描き込みに使用します。
サブツール詳細パレットの「ブラシ先端」カテゴリにある「先端形状」に自作のテクスチャ素材を読み込んでいます。





④輪郭柔らか

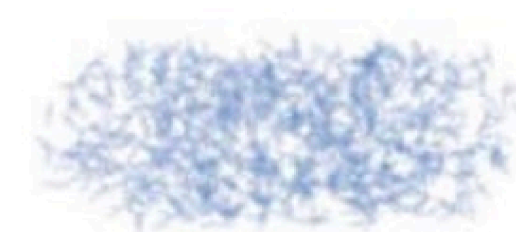
デフォルトのエアブラシツール「柔らか」の設定を変更したブラシです。ブラシ濃度を下げています。
ぼやっとさせたい部分に使用します。





⑤テクスチャ粗め

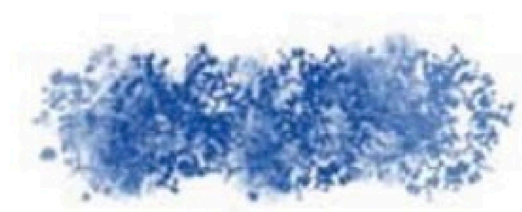
アナログ感、テクスチャ感が欲しい塗りにも使用しますが、どちらかというと、「透明色」を選択し、すでに塗ってある部分をなぞるように消すことでテクスチャ感を出していく、というような用途が多いです。
これも「先端形状」に自作のテクスチャ素材を読み込んでいます。





⑥テクスチャ 1

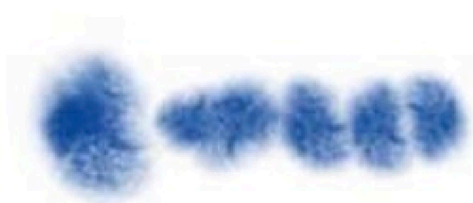
テクスチャの描き込みに使用するブラシです。「先端形状」に複数のテクスチャ素材を読み込むことで複雑性を出しています。
どこにどのブラシを使用するのかは決まっていないので、画面上で試しつつケースバイケースで使い分けていきます。



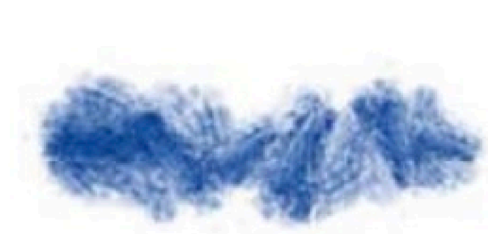


⑦岩壁凹、岩壁凸

こちらもテクスチャの描き込みに使用します。「先端形状」として設定している素材を岩壁の写真から作成したので、このようなブラシ名になっていますが、岩壁以外にも使用します。









⑧ぼかし

デフォルトの色混ぜツール「ぼかし」の設定を変更したブラシです。
ぼかしの強弱で２種類作成しています。
これも、ケースバイケースで使い分けていきます。



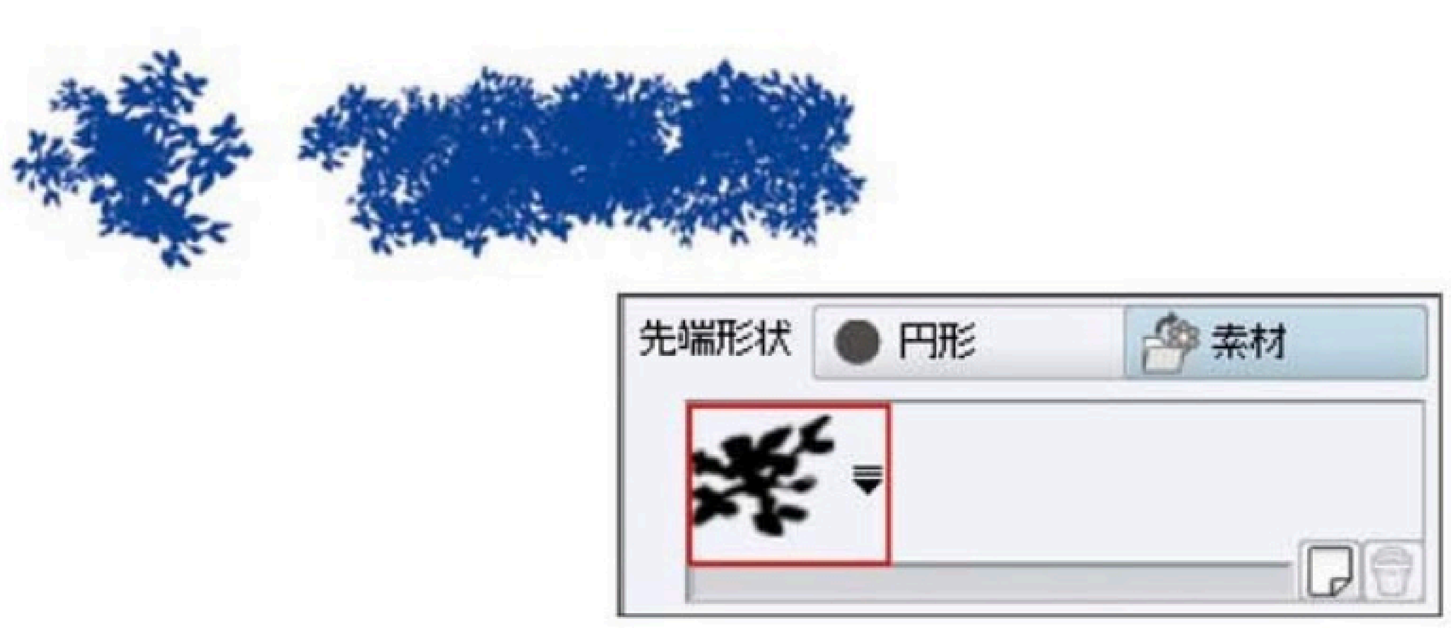
⑨にじみぼかし

形状が変則的なぼかしです。「先端形状」に複数のテクスチャ素材を読み込むことで複雑性を出しています。
にじみというよりはランダムに撒き散らす感じでぼかします。
空気中のもや、雲のかすんでいる部分に使用します。



⑩葉

葉を描く際に使用するブラシです。葉の一枚一枚を描くと大変ですが、このブラシを使用すれば簡単に描けます。



⑪鳥

鳥のシルエットのような形状のブラシです。空気感の演出に一役買います。



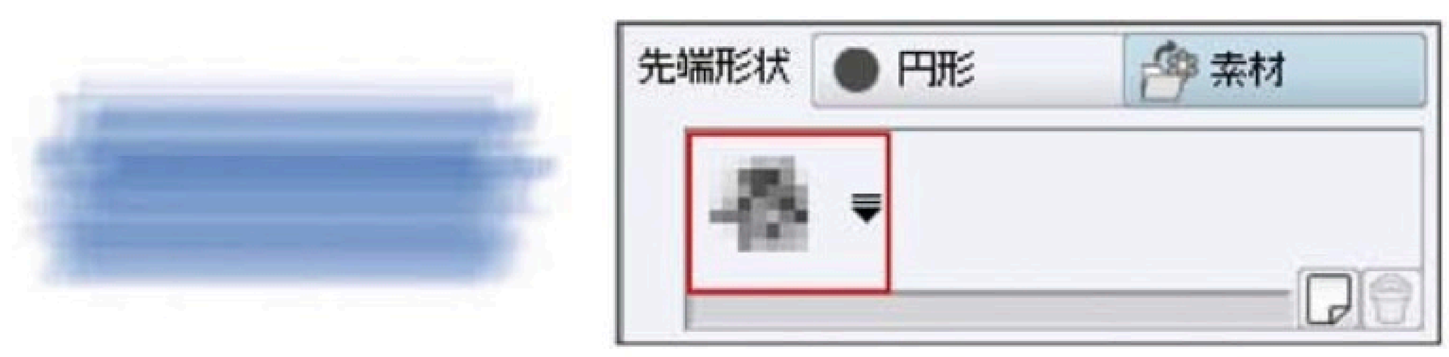
⑫雲　柔

雲を描く際に使用するブラシです。ほとんどこれ１本で描きます。



⑬雲　硬

雲の輪郭のはっきりした部分に使用します。
「先端形状」にモザイクがかったようなテクスチャ素材を読み込んでいます。



⑭滝

名前のとおり、滝を描く際に使用するブラシです。水しぶきや土煙的な飛沫系のエフェクトに使用することもあります。



⑮地面

地面や水面など、広い水平面に使用することが多いブラシです。



※本書特典として、ここで紹介しているカスタムブラシをダウンロードできます。
ダウンロードの方法は、P.12「本書の使い方」を参照ください。

2章

風景イラストの基本

1 画面構成の基本

この章では、風景イラストを描くための普遍的な考え方や技術を解説していきます。この先のメイキングは、この章の内容を基本としていきますので、しっかりと覚えておきましょう。つまずいたら、何度でもこの章に立ち返ってみてください。まずは、画面を構成するにあたっての距離の考え方を解説していきます。

1 物の距離

1-1 奥行きを3つの距離で考える

風景イラストは、個々の物の描き込みよりも、全体の調和が重要になってきます。そのため、いきなり描き始めるようなことはせずに、まずはきちんと画面の構成を計画する癖をつけておきましょう。
画面構成のやり方は人によってさまざまですが、私の場合、奥行きを「近景」「中景」「遠景」の３つの距離に分けて考えるようにしています。
右の風景イラストを例に見ていくと、黄色の範囲が近景、緑色の範囲が中景、青色の範囲が遠景となります。
このように分けることで、どの部分にどういった物を配置するのか、どこをより描き込む必要があるのか、逆に描き込まないのかを全体のバランスで考えることができます。そのため、特定部分だけを描き込んでしまったり、イラスト全体のバランスを崩す物を配置してしまうといったことを軽減できます。

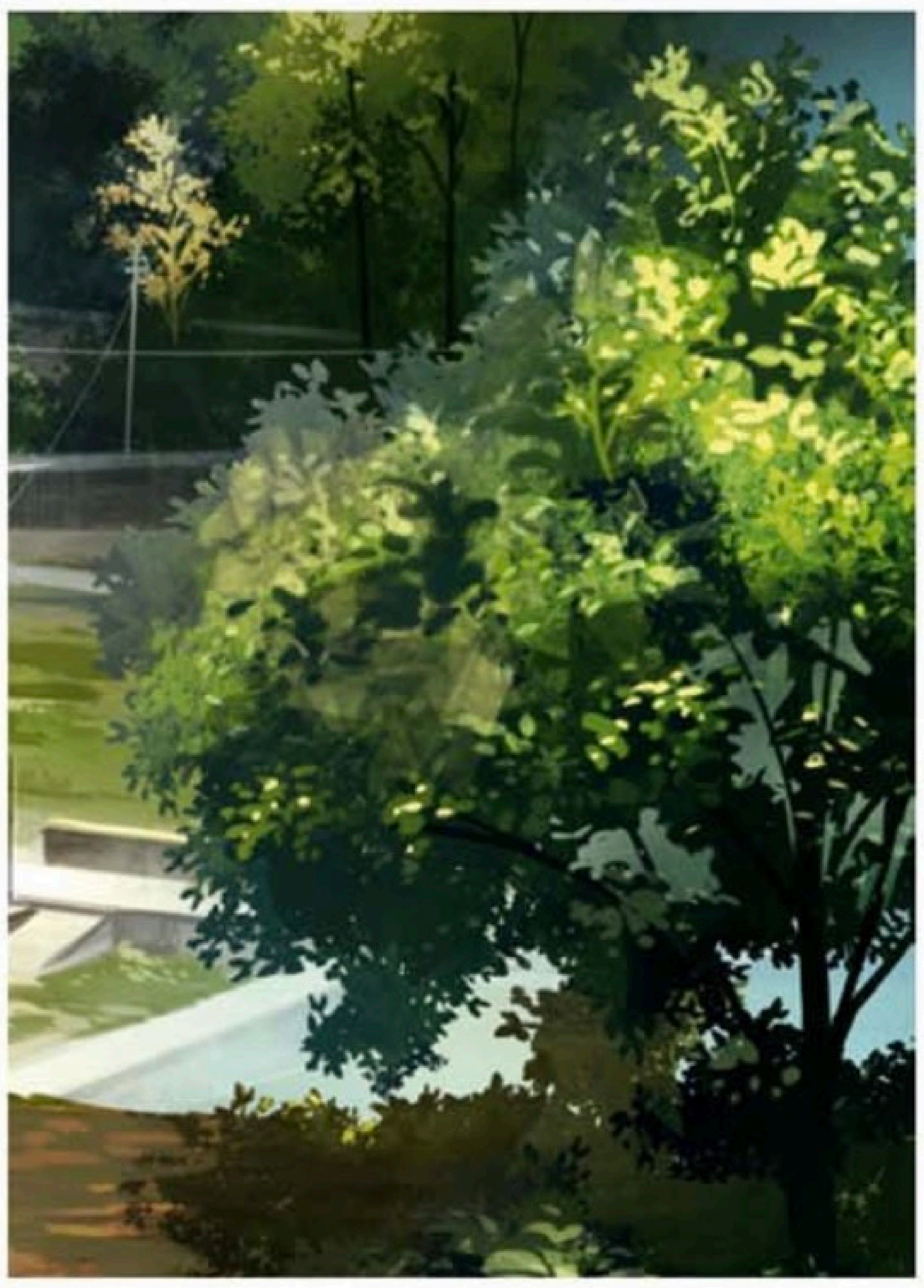


また、イラストというものは描き進めていくうちに新しいアイデアを取り入れて少しずつ変わっていくものですが、あらかじめ全体の計画を立てておくことによって画面構成が大きくブレることなく描き切ることができるようになります。
全体のバランスを考えて描くことは、初めのうちは難しいかも知れませんが、少しずつでも構わないので意識して実践してみてください。
なお、この３つの距離で分ける際に、空気遠近法による物の見え方が非常に重要になってきます。空気遠近法については、P.36「1-5」を参照ください。
それでは、次項からそれぞれの距離の特徴とポイントを見ていきましょう。



1-2 近景

画面の手前、手を伸ばせば触れられるくらいの距離です。
最も近い部分になるため、葉っぱの葉脈や壁の傷、芝生の草の形などの細かい質感やディテールまでもがよく見えます。そのため、細部まで描き込みます。
また、空気遠近法を意識して、中景、遠景よりも濃い色を使用するとよいでしょう。
色幅も大きくなります。



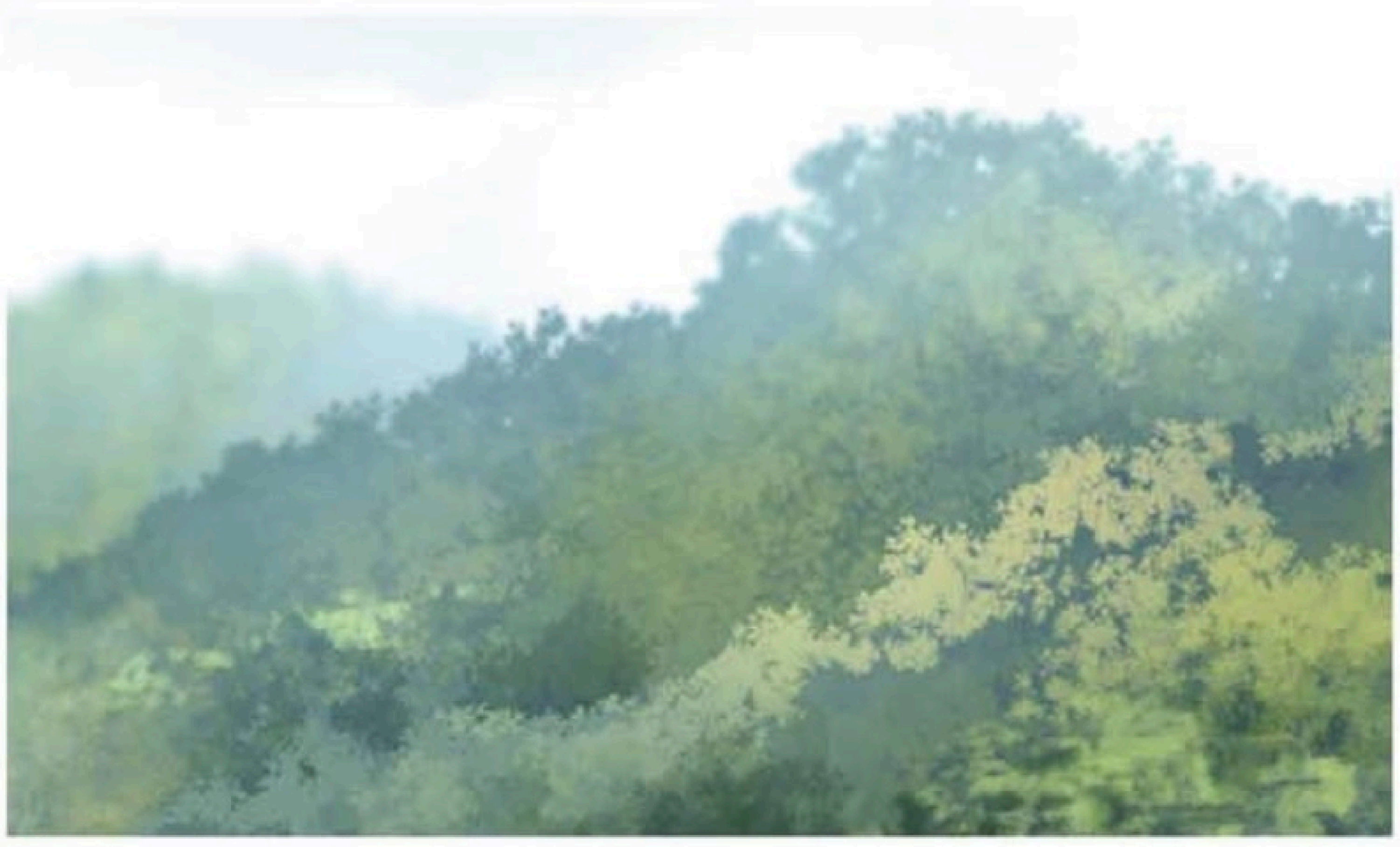
1-3 中景

画面の中央あたりに位置する距離です。
基本的にメインの部分となるため、イラストで重要な要素をこの範囲に入れると、画面の収まりがよくなります。
また、近景には大きめの構造物（建物や巨木など）が画面に入り切らないため、全体像を描き入れたい場合はこの範囲に配置するとよいでしょう。
ポイントとしては、近景よりも遠くなるため細かい部分までは描き込みませんが、大まかな質感、固有色、立体感などはきちんと表現していきます。
さらに、空気遠近法を意識して、近景よりも薄い色を使用することで遠近感が出ます。



1-4 遠景

画面の奥、最も遠くの距離です。
ここまで遠くになると細かい部分は人間の目では判別できなくなるので、シルエットだけで描いたり、大まかな明暗だけで表現します。
山や大きな森、建造物郡など、物の一つひとつを描くというよりは、ひと塊の大きなブロックで捉えて描きましょう。
ここでも空気遠近法を意識して、中景よりも薄い色を使用し、大気に溶け込んだようにします。
また、近景に比べて色幅が狭くなります。



2 光・ライティング

光と色には密接な関係があります。人間は、物に反射した光の色を、その物の色として認識しています。つまり、色を塗るということは、物に光を当てていく作業とも考えることができます。ここでは、色を塗るにあたって、押さえておくべき光の考え方や特徴を解説していきます。

1 光

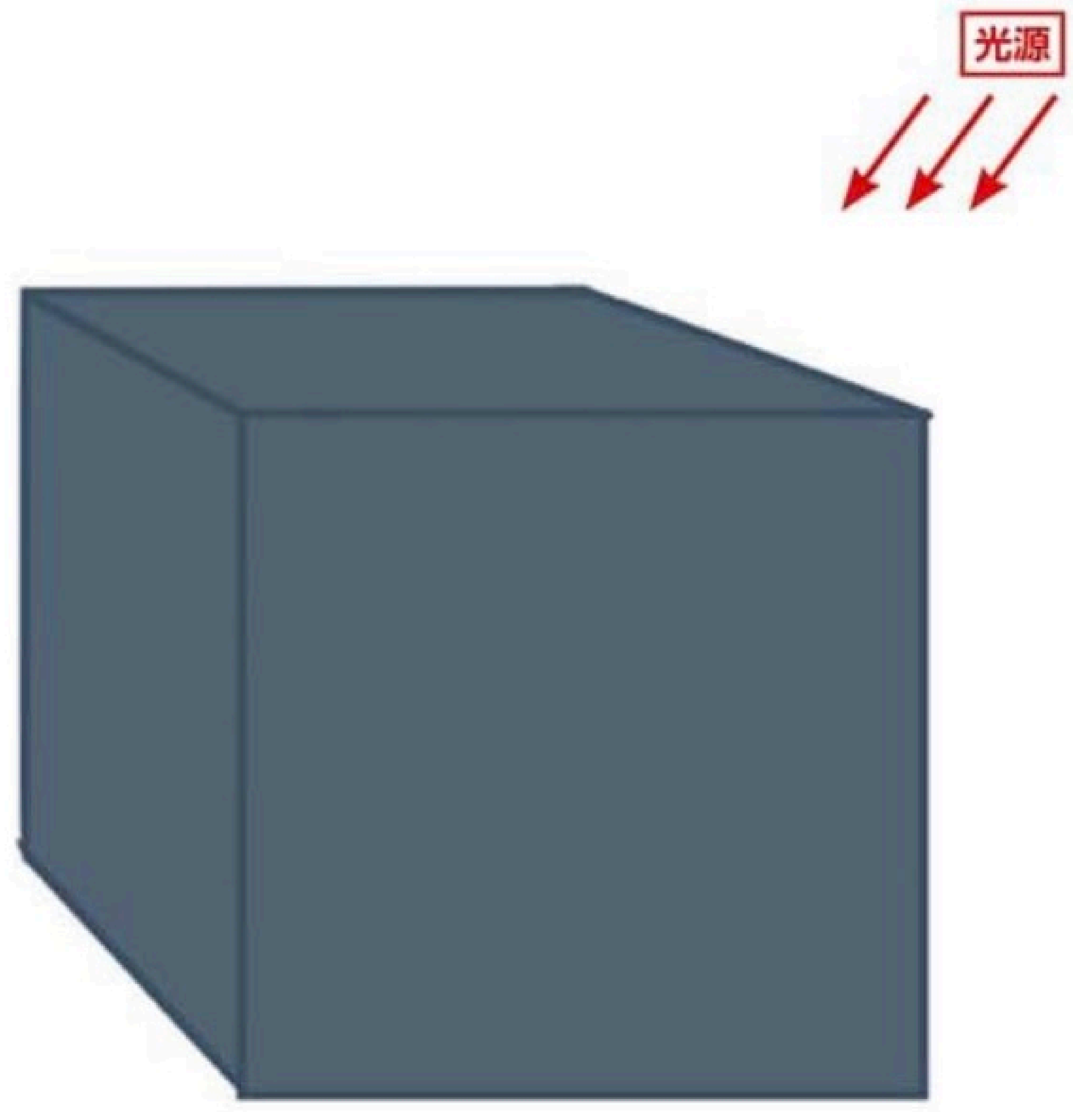
1-1 光と色の関係と重要な3種類の光

光は物に当たったときに反射・吸収され、反射した光の色が、その物の色として認識されます。物によって反射しやすい色は異なっており、たとえば、リンゴやイチゴなどは赤色の光を反射しやすく、それ以外の色を吸収していることから、赤く見えているということになります。なお、こういった赤系の色を反射しやすい物に、青色が極端に強い光を当てると、光を吸収してしまうため黒く見えます。

この光と色の関係を理解すると、「色を塗る＝光を当てる」と考えることができます。
この考え方は、どういった色を塗ったらいいのか、どこを塗ったらいいのかが理解しやすくなり、色を塗る際の迷いを少なくしてくれます。
イラストを描く際には大きく下記の３種類の光を意識しておきましょう。

- 大きく当たる光
- 反射光
- ハイライト

ここでは例として、右上からの光源を想定し、立方体にこの３種類の光を当てていきます。
次項からそれぞれの光の特徴を見ていきましょう。



POINT 陰色のベース

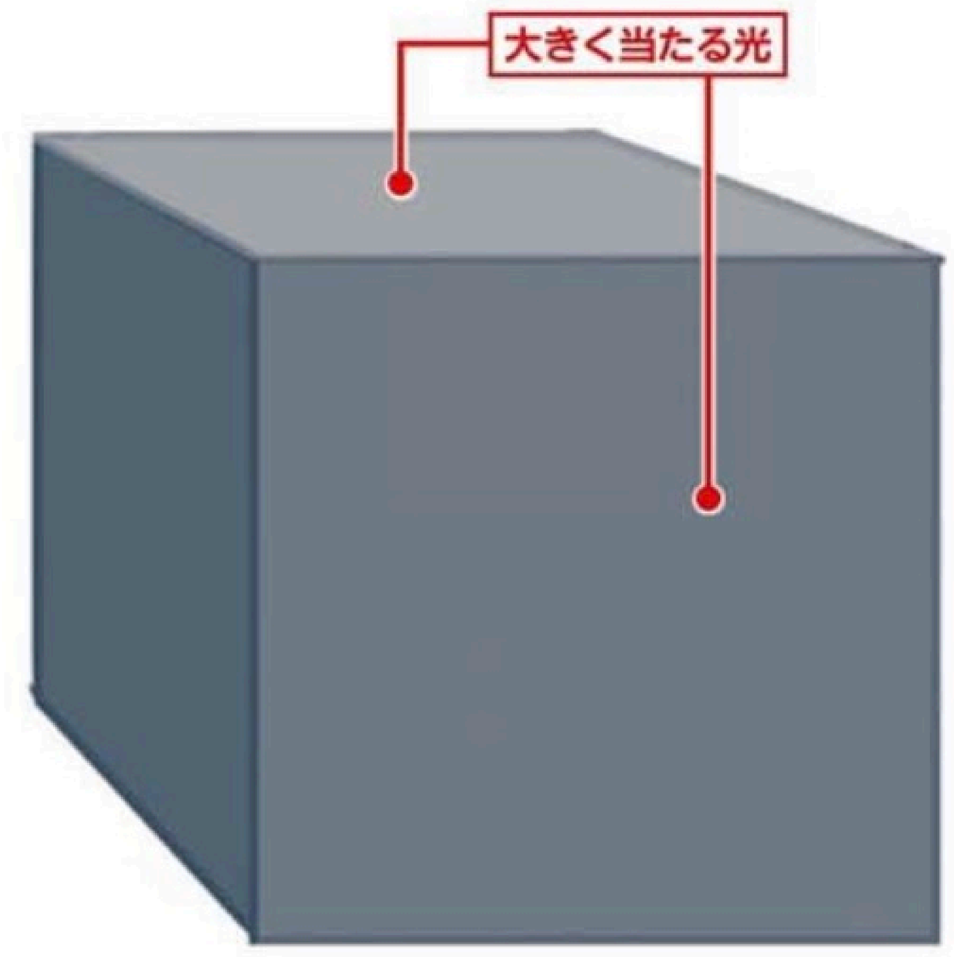
「光を当てる」という考え方で色を塗る場合、まず初めに、ベースとなる陰色を決めていきます。塗りたい範囲を陰色で塗りつぶし、その上に、光を当てていく感じで色を塗っていきます。

POINT 光の基準は太陽光

葉の色は緑色、リンゴやイチゴが赤色といった人間の色の認識は、すべて太陽光を基準としています。これが、蛍光灯や白熱灯の下になると微妙に見える色は変わってきます。

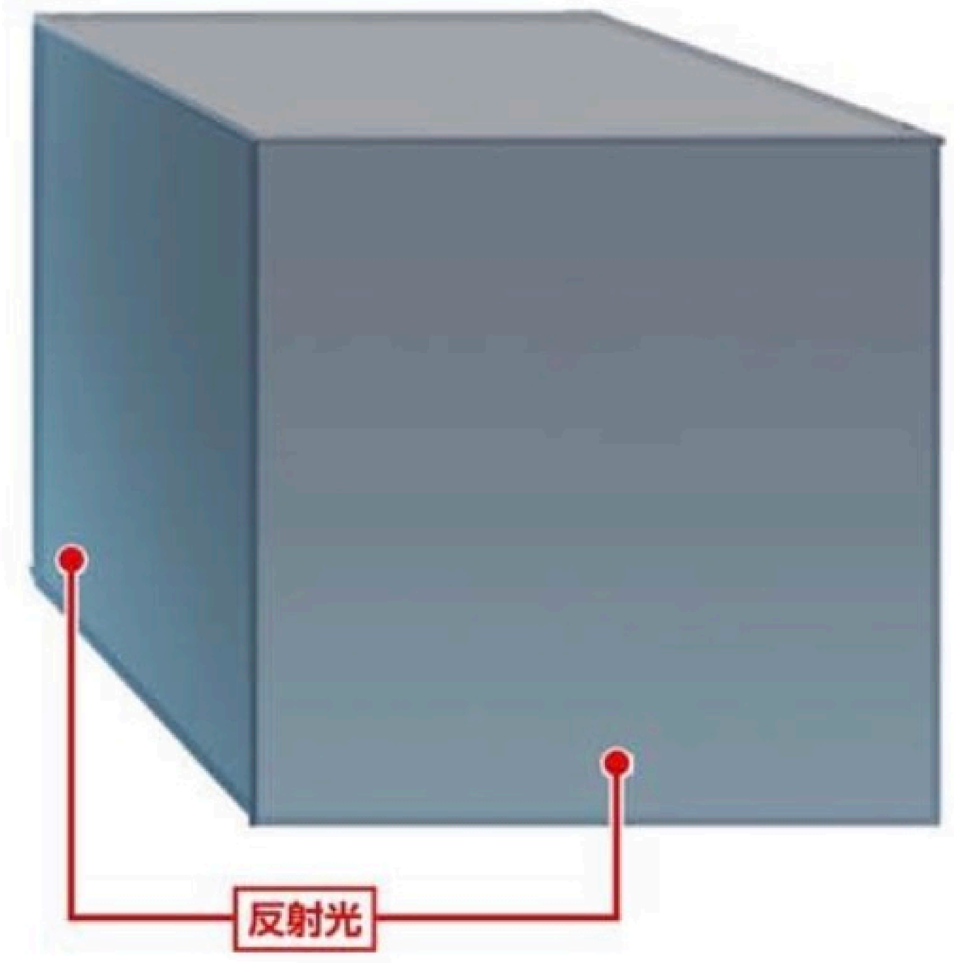
1-2 大きく当たる光

自然光ともいうべき物の面に大きく当たる光です。このとき塗った色が物の固有色（極端に明るくもなく、暗くもなっていないそのものの色）となり、現実では、この色の光を反射しているということになります。
光源からの光がどの部分に当たっているかを考えて色を塗っていきます。ここでは、光源を右上に設定しているので、上の方がより強く光に当たります。なので、正面よりも上面が明るくなるようにします。
逆に、左面は光が当たらない部分なので、色を塗らずにそのままです。



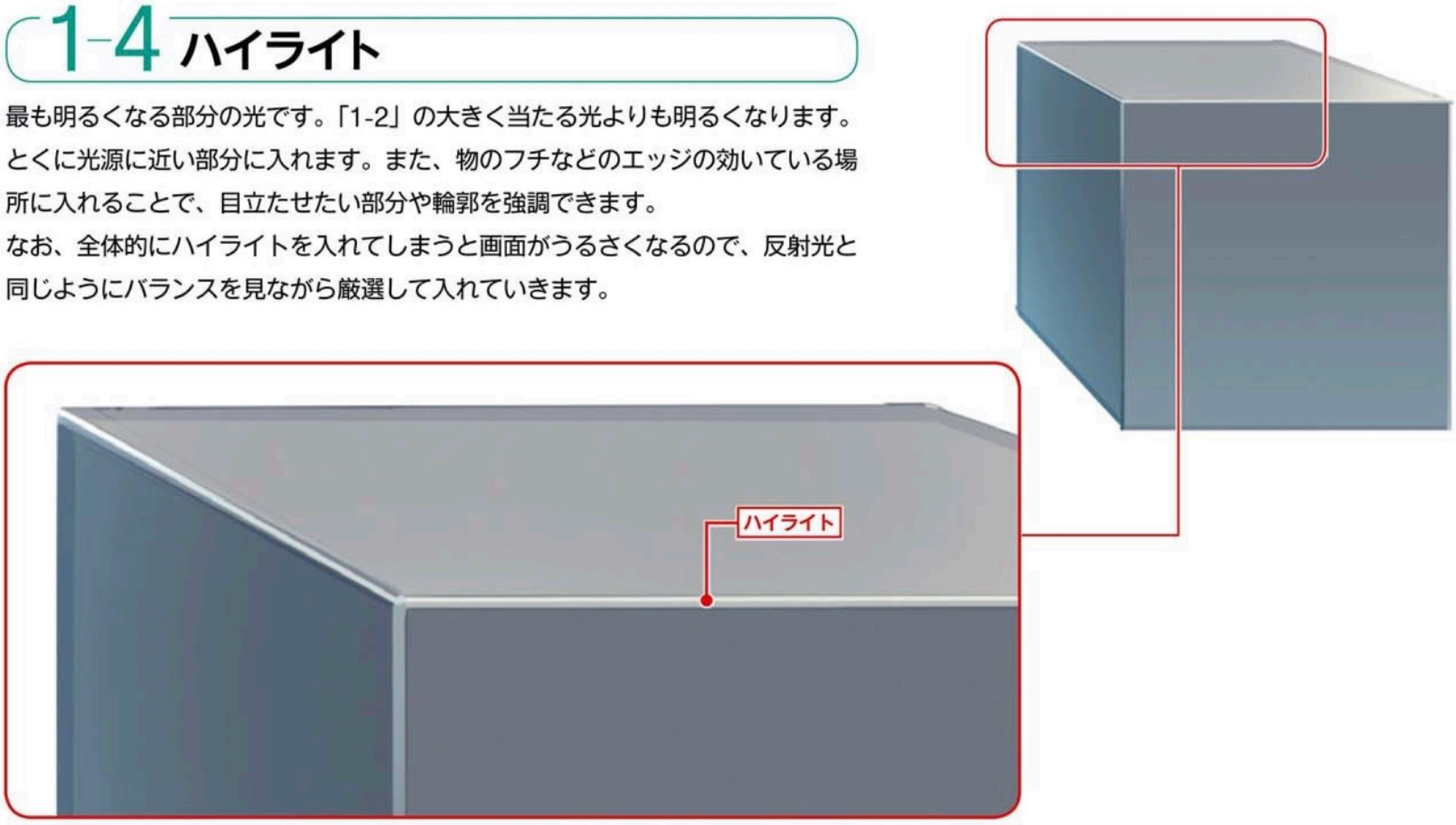
1-3 反射光

物に当たった照り返しの光です。光源とは別に、反射光の当たる部分も明るくなります。
反射光は本来はどこにでも入るものですが、基本的に「1-2」で入れた光よりも弱い光になるので、陰や光の届かない部分をメインに入れます。ここでは、光の当たらなかった左面や前面の下部にうっすらと入れています。
青色の光を入れていますが、周囲の物や場面に合わせた色にするとそれっぽくなります（たとえば、近くに赤い色の物があれば赤めの光を入れるなど）。ただし、細かく描き込んで目立たせる部分ならいいのですが、画面全体でそれをやってしまうと色味がバラバラになってしまうので、全体のバランスを見つつ、やりすぎないように注意します。



1-4 ハイライト

最も明るくなる部分の光です。「1-2」の大きく当たる光よりも明るくなります。とくに光源に近い部分に入れます。また、物のフチなどのエッジの効いている場所に入れることで、目立たせたい部分や輪郭を強調できます。
なお、全体的にハイライトを入れてしまうと画面がうるさくなるので、反射光と同じようにバランスを見ながら厳選して入れていきます。



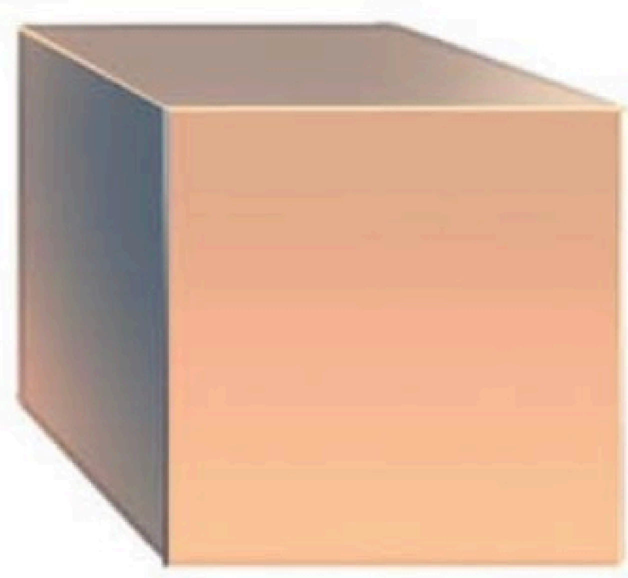
2 ライティング

2-1 光の色によって変わるイメージ

同じ物でも、当てる光の色が変われば、色も変わって見えてきます。色を塗るときも、どんな色の光が当たっているのかを想定して塗ることで、物にさまざまなイメージを持たせることができます。また、場所、時間、季節といったロケーションの説明にも効果的です。
ここでは、「1-1」～「1-4」での解説に使用した立方体に当たる光の色を変えて、それぞれどのようなイメージを持たせることができるのかを見ていきましょう。

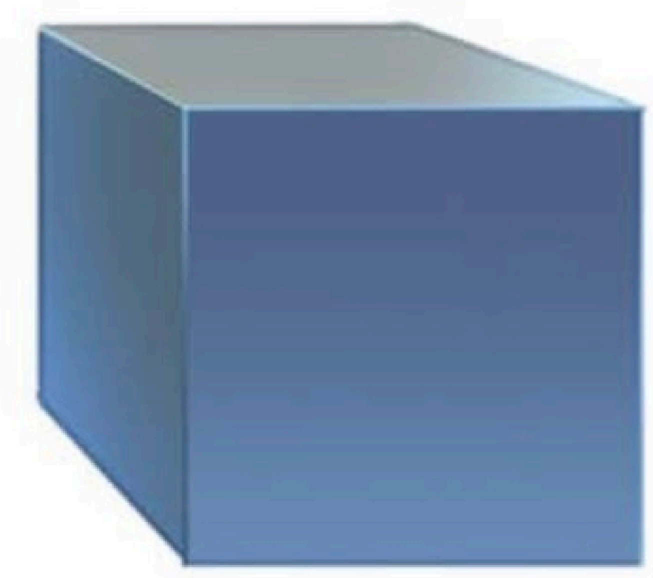
夕方

夕方の太陽光は赤・オレンジ色が強くなります。オレンジ色の光が当たっていることを想定し、オレンジ色に塗ることで、夕方のイメージを持たせることができます。
また、上面より前面の明るさを強くすることで、夕日特有の光源の低さを表現できます。



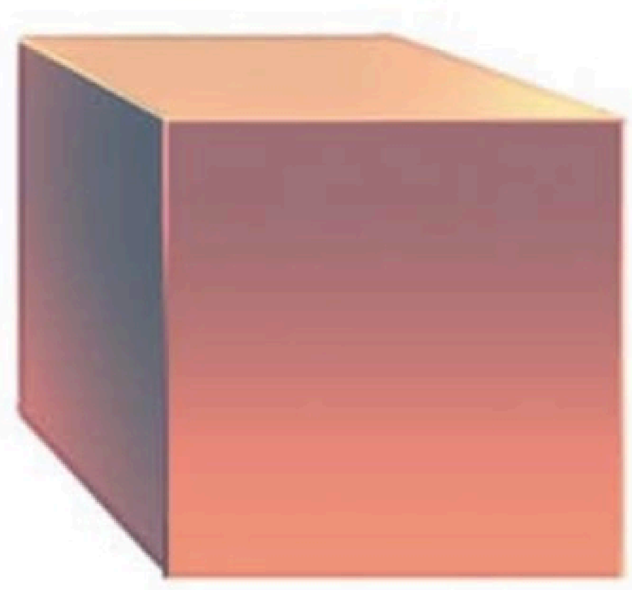
夜

物の色を青紫色で塗ることで、夜間のイメージを持たせることができます。
また、上面を黄色に寄せることで、月明かりを表現できます。



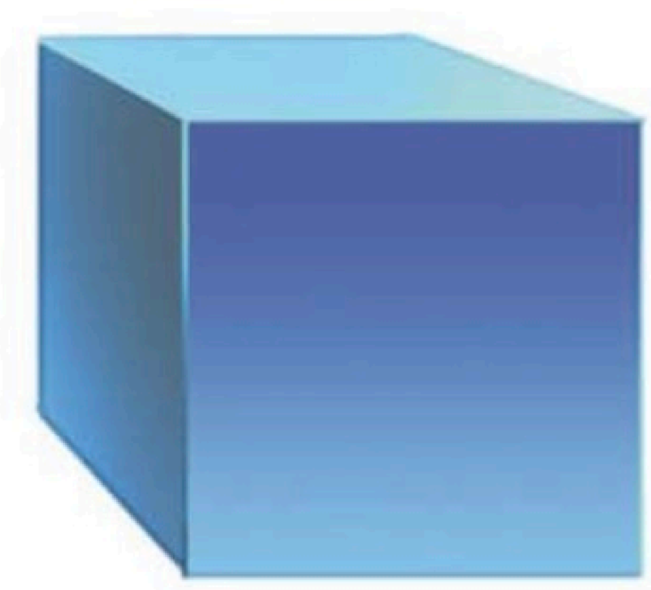
熱い

赤色の光を当てることで、炎のような熱源が近くにあることを表現しています。
「赤＝熱い」という図式は安直ではありますが、その安直さはイラストにおいてはとても効果的なものになります。



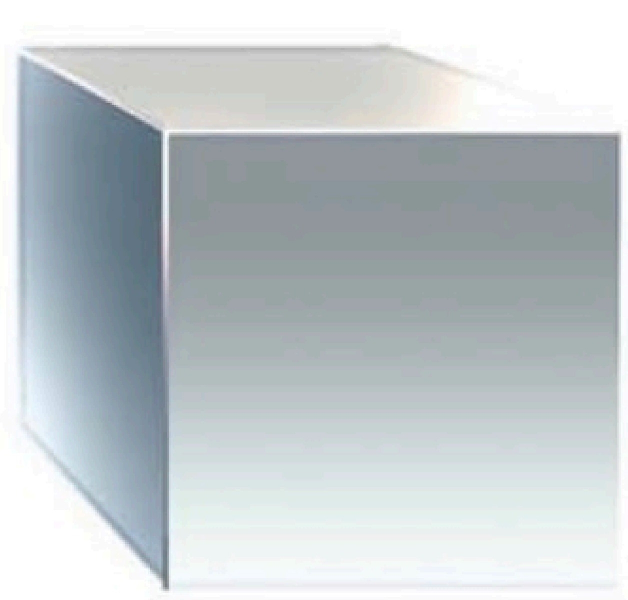
寒い

青色の光を当てることで、寒さを表現しています。そもそも光とは大なり小なり熱を持つものなので、寒い光というのはあり得ないのですが、あくまでも「青色＝寒い」といったイメージを持たせるのが狙いです。また、水色の反射光を強めに入れると、氷による反射を連想させることもできます。



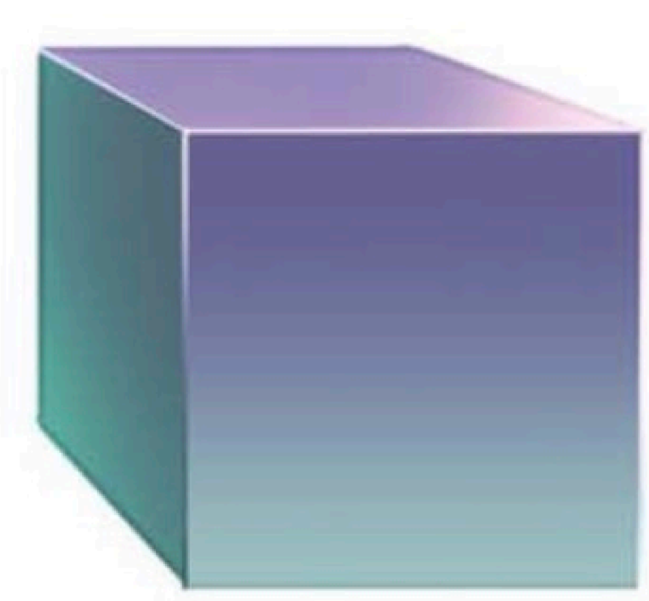
神聖

彩度の低い光を全方向から当てられている状態です。彩度の低い光は清潔感、ひいては清らかさを連想させ、それに包まれていることで神聖なイメージを持たせることができます。



ホラー

紫色はダークなイメージを連想させやすく、緑色の逆光を入れることでそのイメージを強調しています。



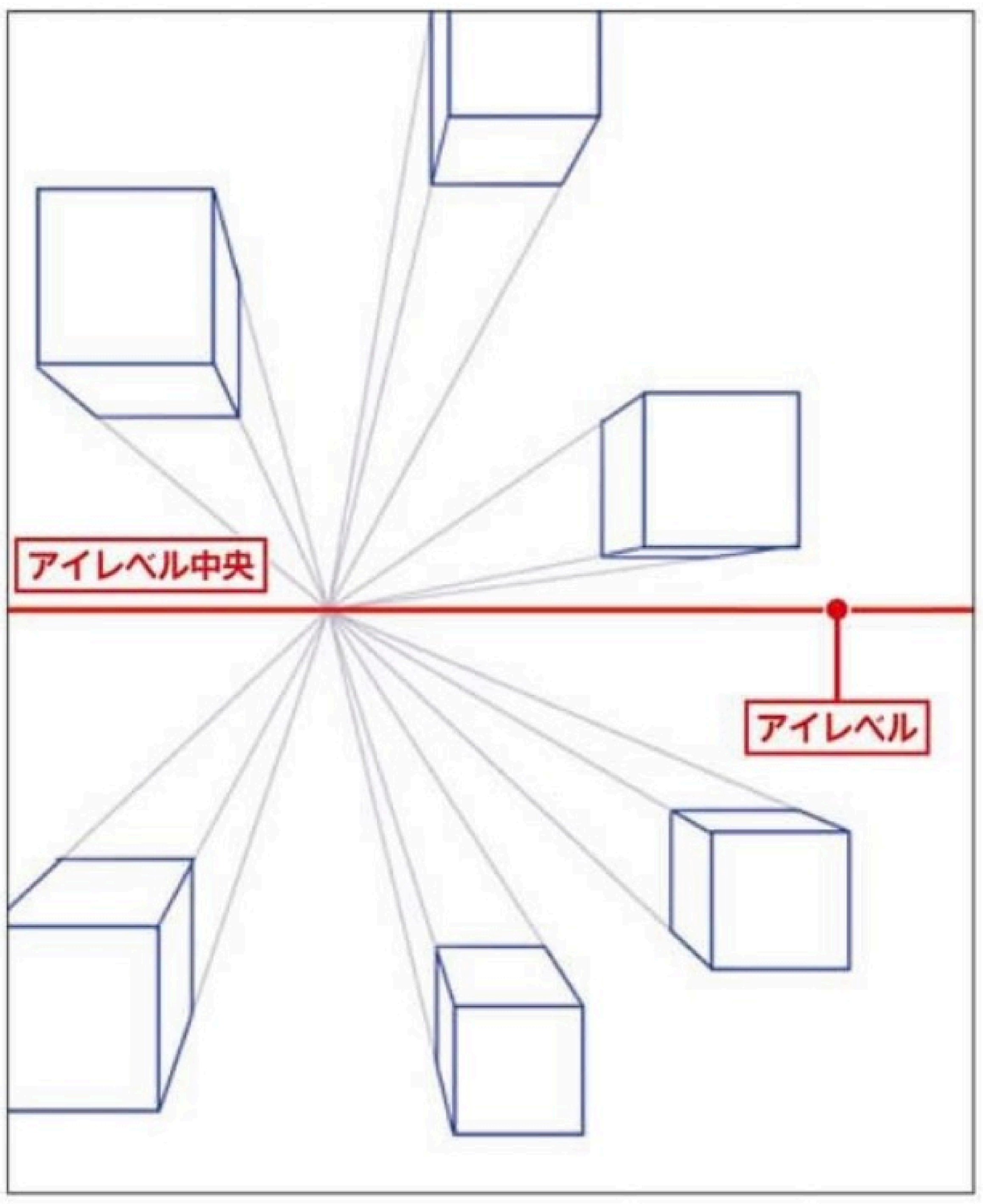
3 遠近法

風景イラストと聞いて、多くの人がまず初めに思い浮かべ、なんとなく難しいという印象を持っているのが遠近法です。確かに、遠近法を突き詰めていくととても複雑なものになります。しかし、イラストを描く際はそこまで厳密に意識しすぎる必要がないということも覚えておきましょう。
遠近法にはさまざまなものがありますが、ここではとくに利用頻度の高いものを掲載していきます。

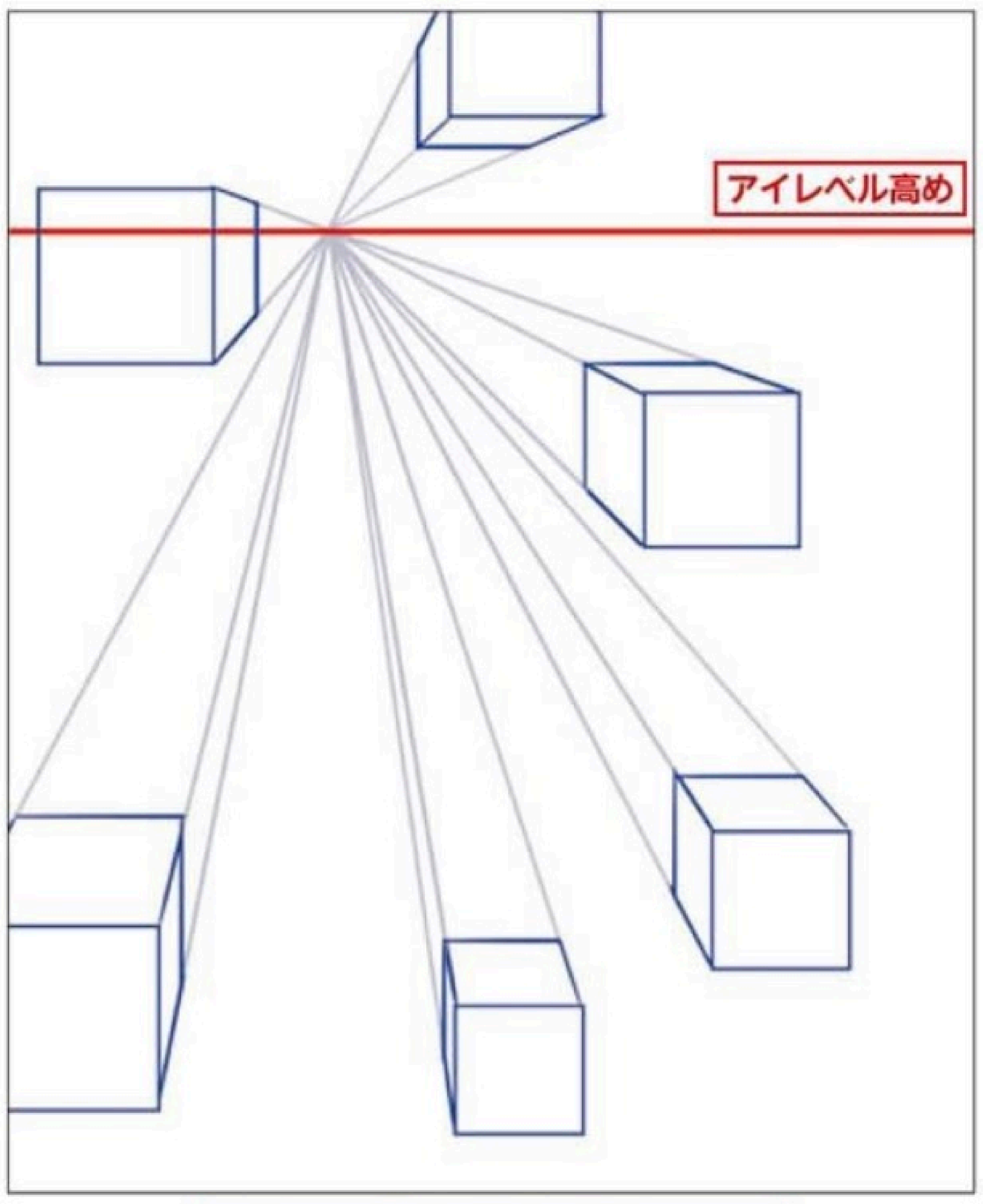
1 アイレベル

1-1 設定必須のアイレベル

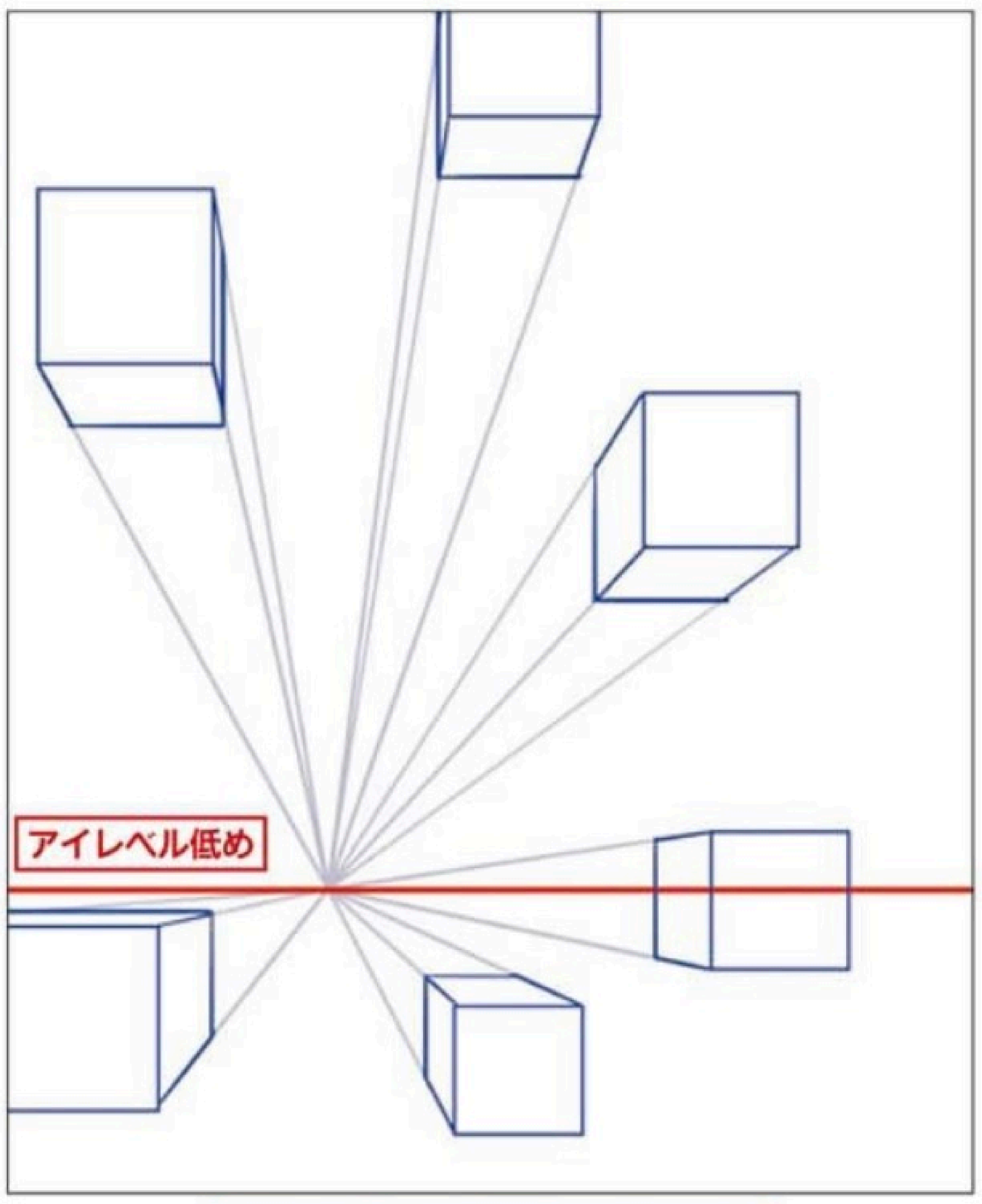
アイレベルとは、イラストを見る人の「目線の高さ」のことです。
イラストは、見る人がどういった位置、高さから見ているかを想定して描くことで説得力が増します。
そのため、見る人の目線の高さを水平のラインで設定しておきます。これが、アイレベルです。
アイレベルは、キャラクター単体のイラストでももちろん大切ですが、風景イラストの場合、これを設定するのは必須事項となります。



アイレベルの位置によって、物の見え方はガラリと変わってきます。
ここで例として掲載している図の正方形は、前面の位置は同じで、アイレベルだけを変えたものになります。
アイレベルより上にあるものは下の面がよく見え、アイレベルより下にあるものは上の面がよく見えます。そのため、アイレベルを高く設定するとフカンの構図に、低く設定するとアオリの構図として強調されます。
狙った構図に合うようなアイレベルの設定を心がけましょう。
なお、極端な構図を避ける場合は、中央付近に設定するのが無難です。



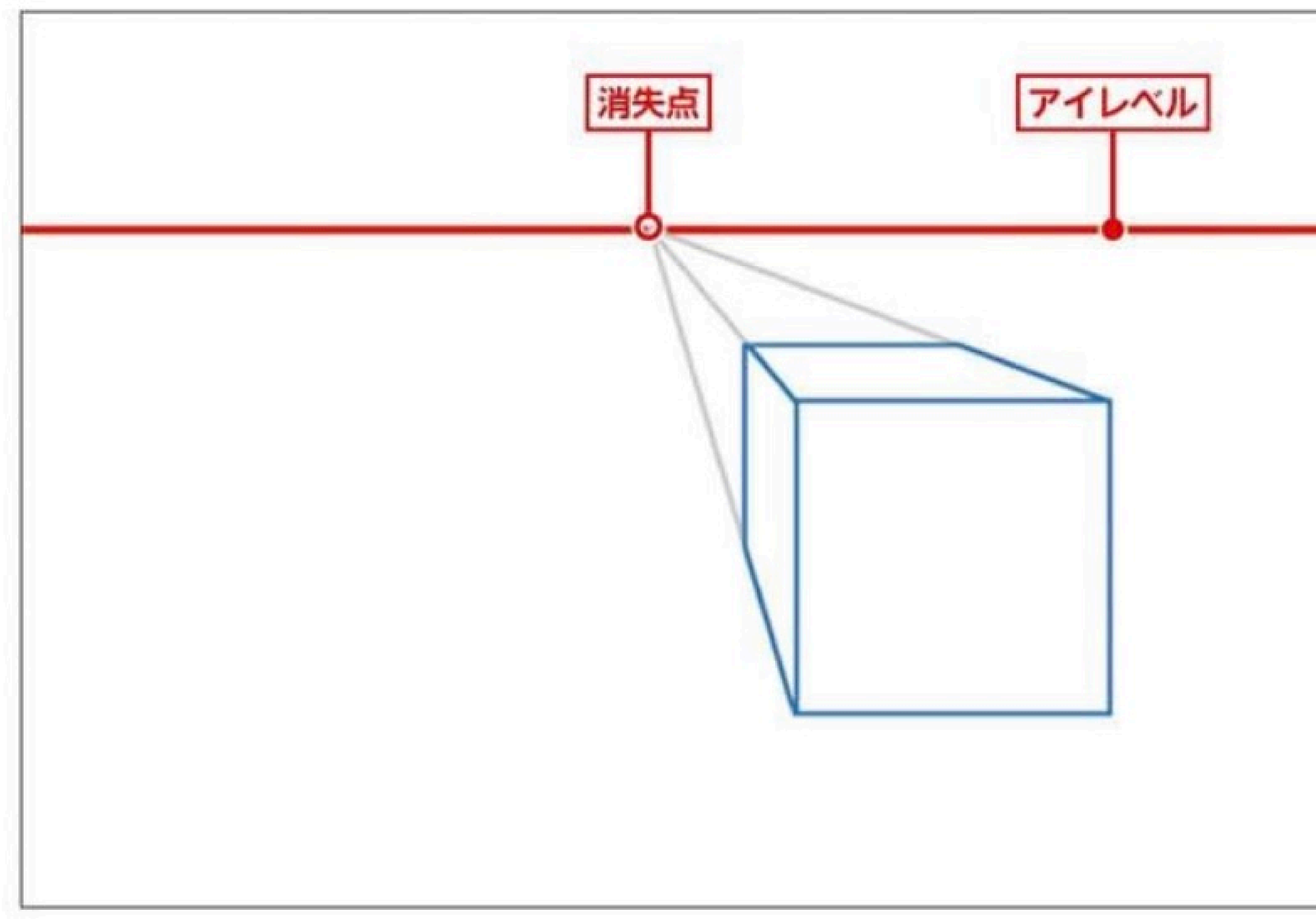
上面がよく見えるフカンの構図になる



下面がよく見えるアオリの構図になる

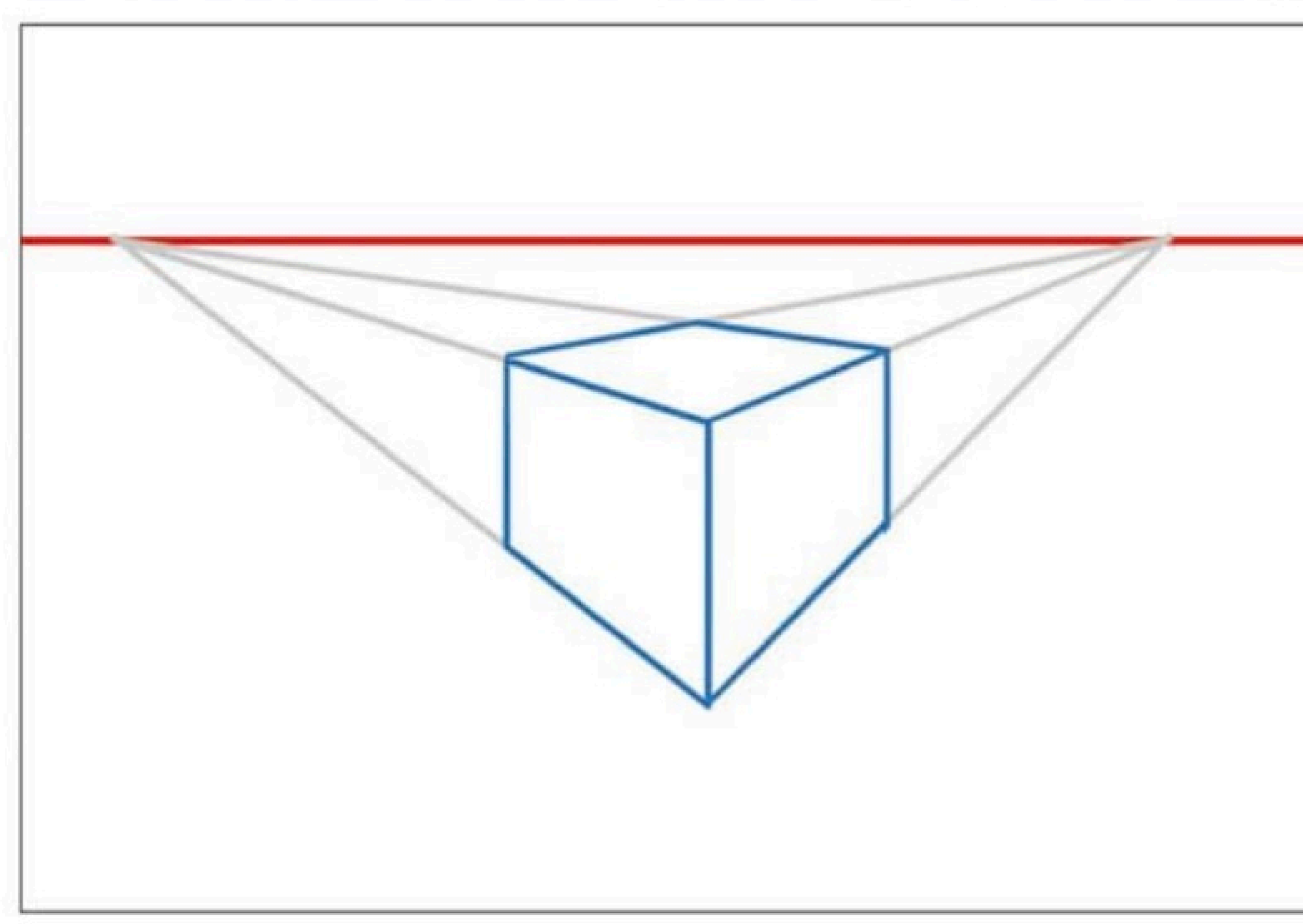
1-2 1点透視図法

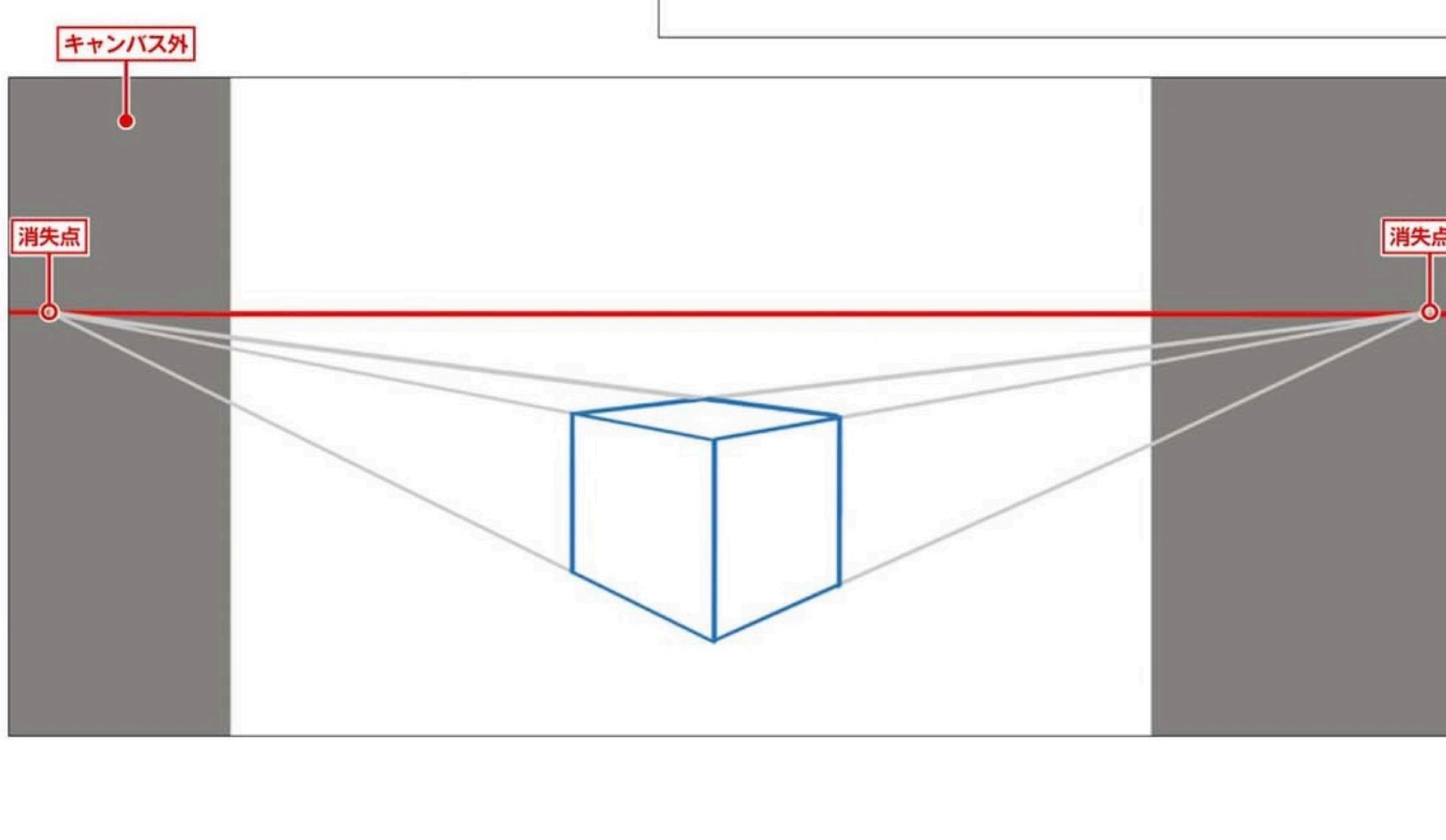
透視図法とは、「目に映る物を正確に描くための技法」です。英語では、「perspective（パースペクティブ）」ともいい、パースという言葉であれば一度は聞いたことがあるのではないでしょうか。パースは遠近法全般を意味する言葉ですが、ことイラストの世界においては透視図法を指すことが多いです。
よく使用する透視図法には、「1 点透視図法」「2 点透視図法」「3 点透視図法」があり、この順番で難しくなっていきます。
まず、1 点透視図法ですが、物を正面から見た際に使用します。アイレベル上に消失点（次ページ POINT 参照）を 1 つ設定し、そこに向かって奥行きの線が収束していくようなパースです。



1-3 2点透視図法

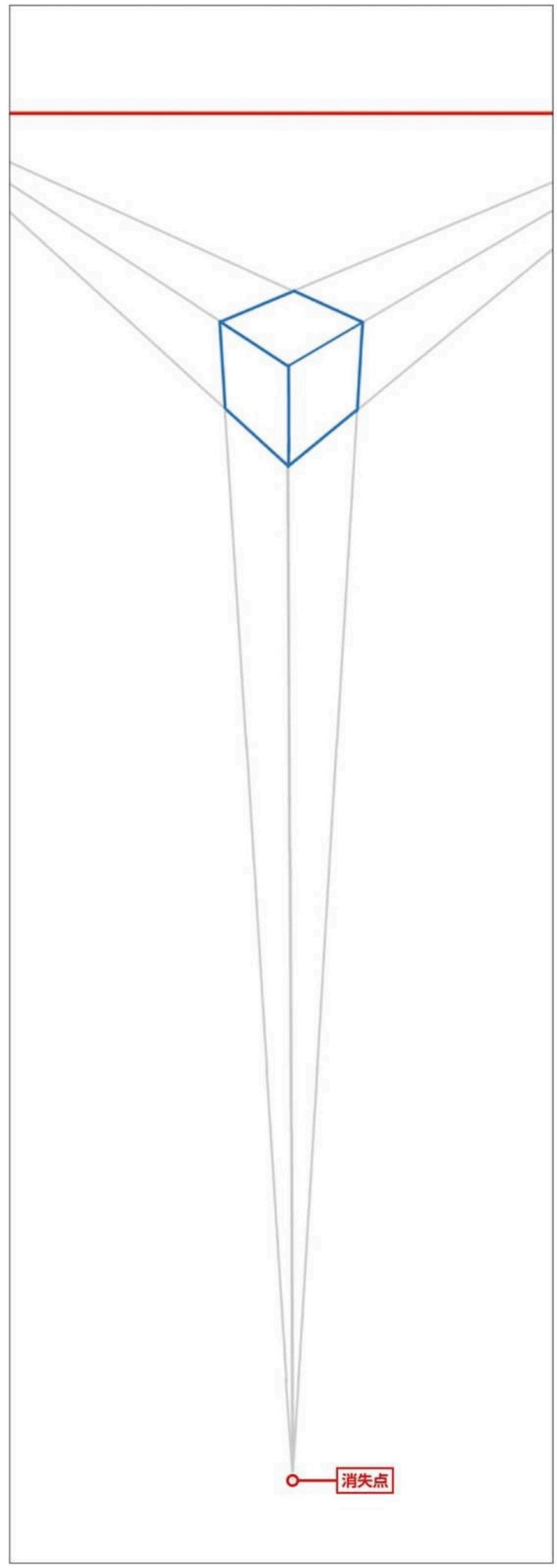
2 点透視図法は、1 点透視図法から視点を左右に少しずらし、斜めから見た物を描く際に使用します。風景イラストにおいても利用場面の多い透視図法です。
名前のとおり、消失点が 2 つに増えます。そのどちらもが同じアイレベル上に設定されます。
なお、設定する 2 点を普段描くようなサイズのキャンバス内に収めてしまうと、かなり極端なパースになってしまいます。そのため、消失点はできる限り画面外に設定するとよいでしょう。





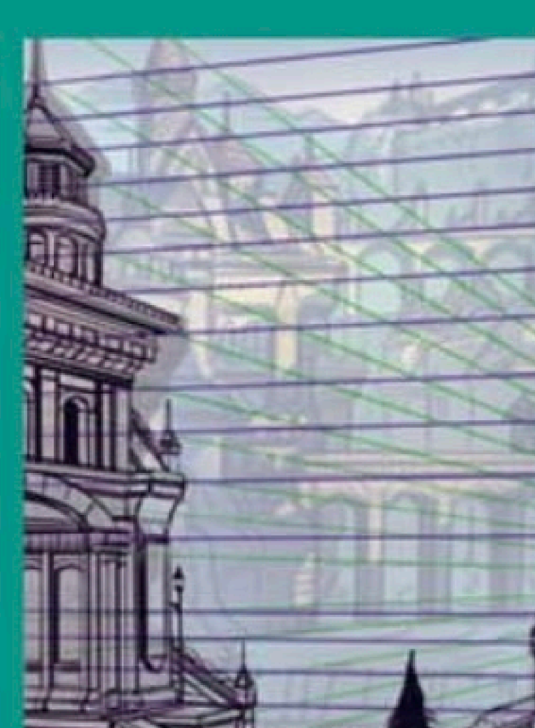
1-4 3点透視図法

3点透視図法は、2点透視図法の視点から上下にずらし、アオリやフカンで見た物を描く際に使用します。1点透視図法や2点透視図法よりも複雑になるため少々難しいかもしれませんが、使いこなせばダイナミックな構図を描くことができます。
2点透視図法の左右の消失点2点に加えて、上下どちらかの消失点1点を加えた計3点の消失点で考えていきます。上下のどちらかに設定した消失点の位置によって、どの程度のアオリ、もしくはフカンの構図になるかが決まってきます。
なお、上下の消失点はアイレベル上には設定できません。また、アイレベルに近いほど極端な形になってしまうため、できる限り画面外の遠くに設定します。
ここでは例としてフカンの構図となっていますが、形が極端にならないようにかなり下の方に消失点を設定しました。アオリの構図の場合、消失点を上の方に設定します。



POINT 本書イラストの透視図法

本書のメイキングでは、P.136の4章4節「パースペインティング」で透視図法を使用しています。



POINT 消失点

物は近くのものほど大きく見え、遠くのものほど小さく見えます。実際は平行線になっている物も、奥行きを考えた場合、平行ではない線で描く必要があります。
イラストの手前から奥に向かっていく線は最終的に収束して交わることになりますが、この線が交わる最終地点として設定するのが、消失点です。
透視図法を使用して正確な奥行きを表現しようと思ったとき、まずは「アイレベル」、そしてこの「消失点」を設定し、そこに向かって収束するような線を引くことで違和感のない奥行きを表現していきます。

POINT パース定規を使用して描く

CLIP STUDIO PAINT PROには、「パース定規」という透視図法を使用する際に便利な機能が搭載されています。詳しくは、P.22「1-8」を参照ください。

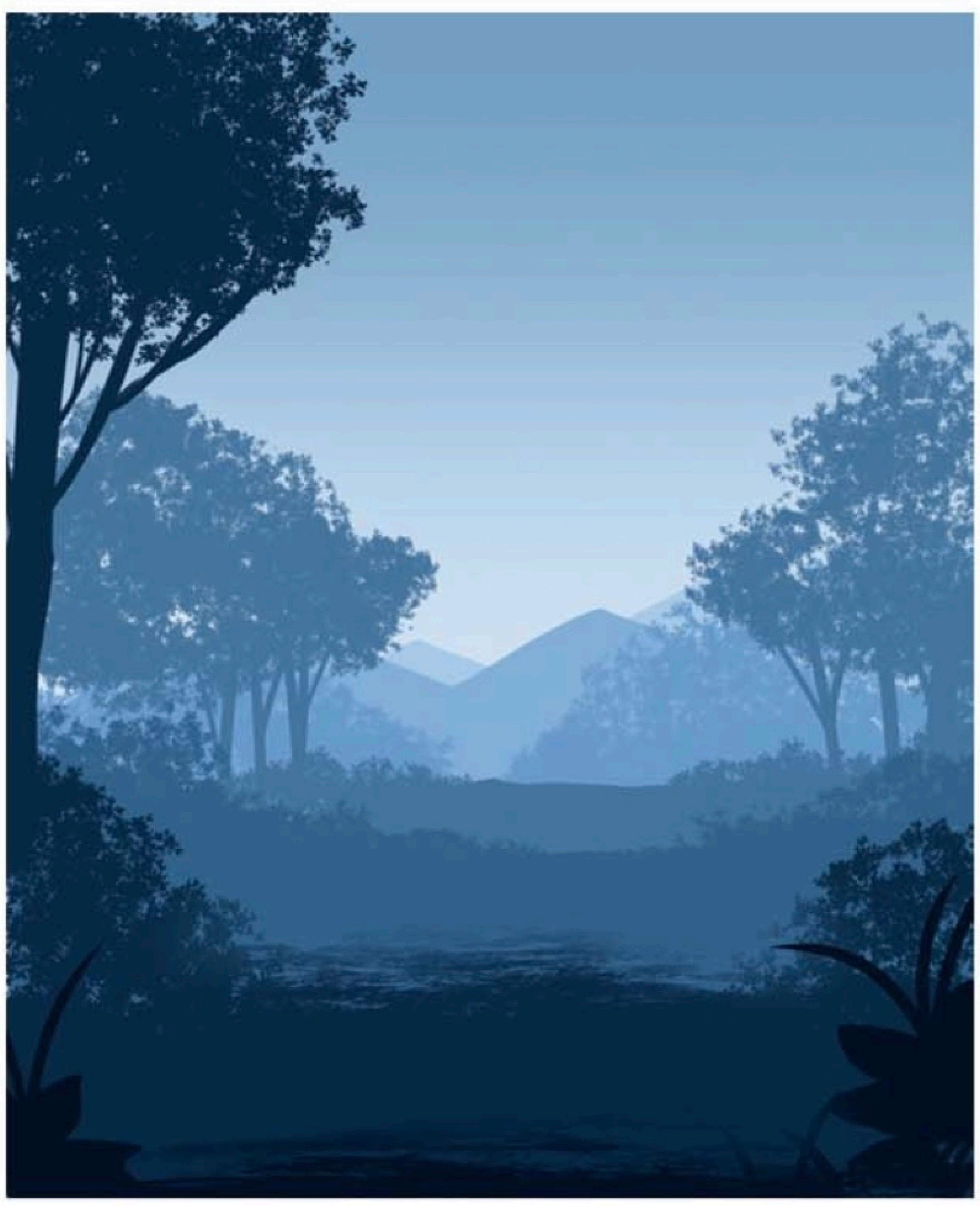
1-5 空気遠近法

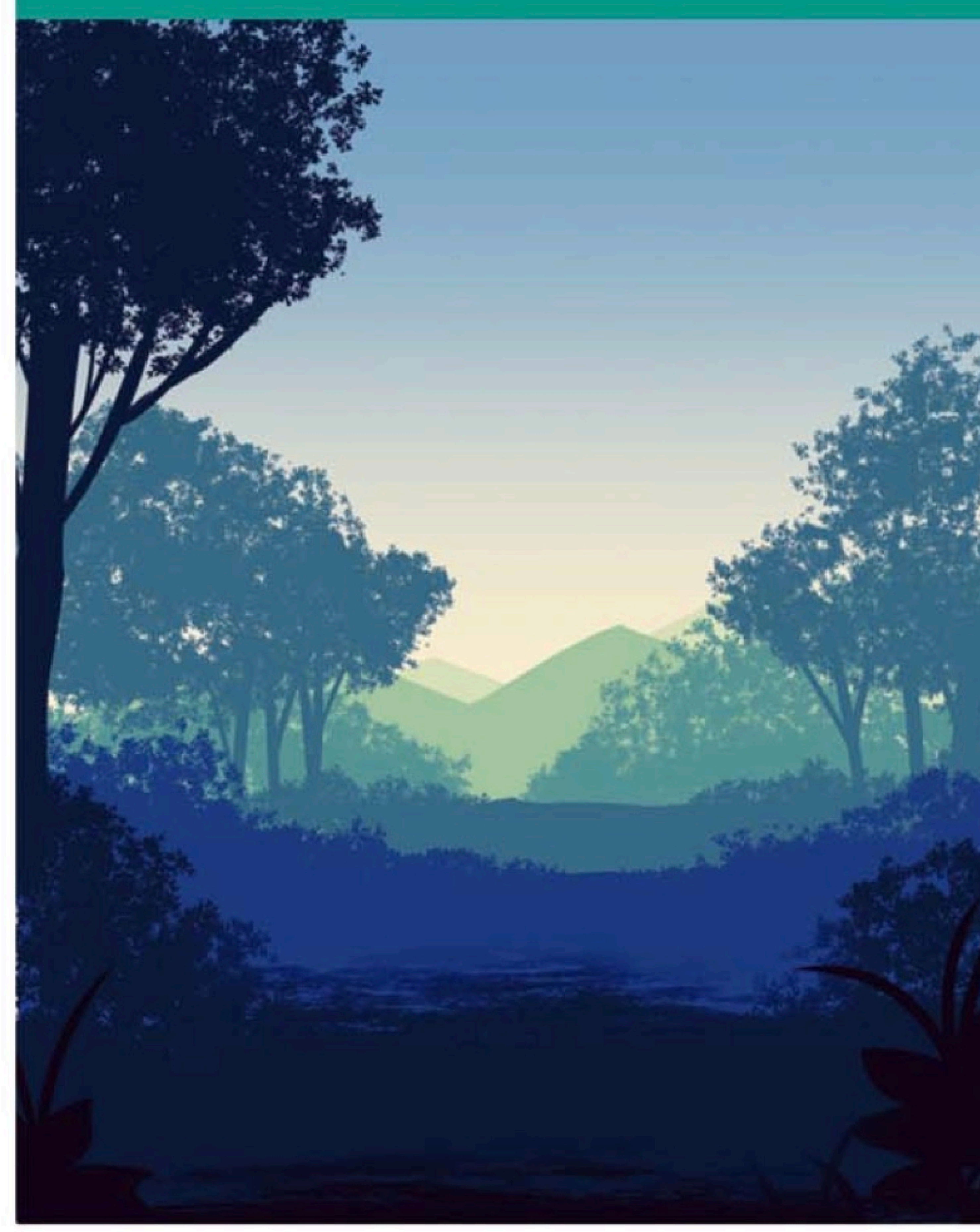
遠くにいくほど大気（空気）の影響により、色が薄く、かすんでいくことを利用した遠近法です。
イラストで表現する場合は、画面の奥にいくほど色を薄く、空や周りの色に溶け込ませるようにしていきます。
また、近くにある物ほど輪郭や細部がはっきりと見え、奥にある物ほどぼんやりと見えるため、距離によって描き込みの度合いを変えることでも遠近感を表現できます。

下図は空気遠近法によって遠近感を表現したものになります。実際、地続きの部分はもっとグラデーションをかけたように自然に変化していきますが、ここではわかりやすさのために簡略化しています。

POINT ファンタジー感を強調した空気遠近法

ファンタジー感を前面に出したいときは、下図のように空気遠近法に加えて、色彩による大幅な色の変化を加えるのも効果的です。
ここでは前景の紫系の色から遠景にいくにつれて黄系の色に変化するようにしています。遠景になるほど大気に拡散した光の色が影響しているイメージです。





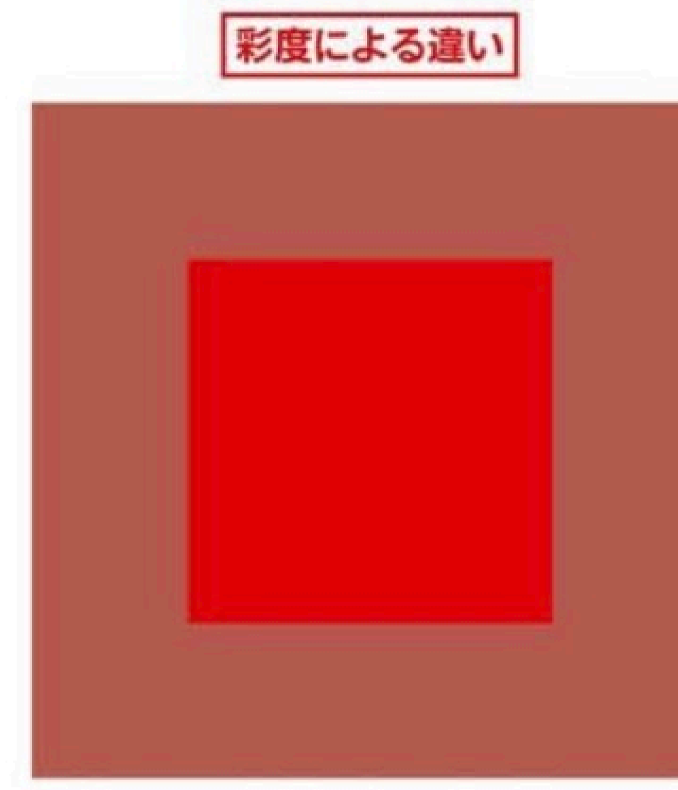
1-6 色彩遠近法

色が人に与える心理的、視覚的な特性を利用した遠近法です。
赤色やオレンジ色などの暖色は手前にあるように見え、青色や青緑色などの寒色は奥にあるように見えます。
また、彩度の高低でも見え方が変わってきます。彩度の高い色は手前にあるように見え、逆に彩度の低い色は、奥にあるように見えます。

暖色と寒色による違い



彩度による違い



Column 1 垂直線と水平線

イラストを見る人の視線は、無意識のうちにブラシストロークやタッチの方向に動きます。そのため、物の面の広がりがどの方向に向かっているかを考えて、ブラシを動かす方向を決める必要があります。

ここでは、大きく「垂直線」と「水平線」の2つを解説していきます。次ページから描き方を解説する風景イラストで定番ともいえるアイテムは、とくにこれらが重要になってきます。線を描く際、色を塗る際に、今自分が何を描いているのか、どのような意図があるのかをきちんと意識して、ブラシを動かしましょう。

垂直線

空間的に上に向かっている物は、垂直線で描きます。たとえば、木や草、柱がそれにあたります。

垂直線で線を描いたり、色を塗ることで、縦方向、つまりイラストの空間の中での上方向を意識させることができます。この縦方向のブラシストロークやタッチを見ることで、人間の脳は物が上に伸びているものだと認識するのです。

上に向かって伸びている物なのに、横方向へのブラシの動きで描いてしまうと、見る人の脳は混乱し、ちぐはぐなイラストだと認識してしまいます。





水平線

横に広がっている物は水平線で描きます。たとえば、地面や水面などがそれにあたります。

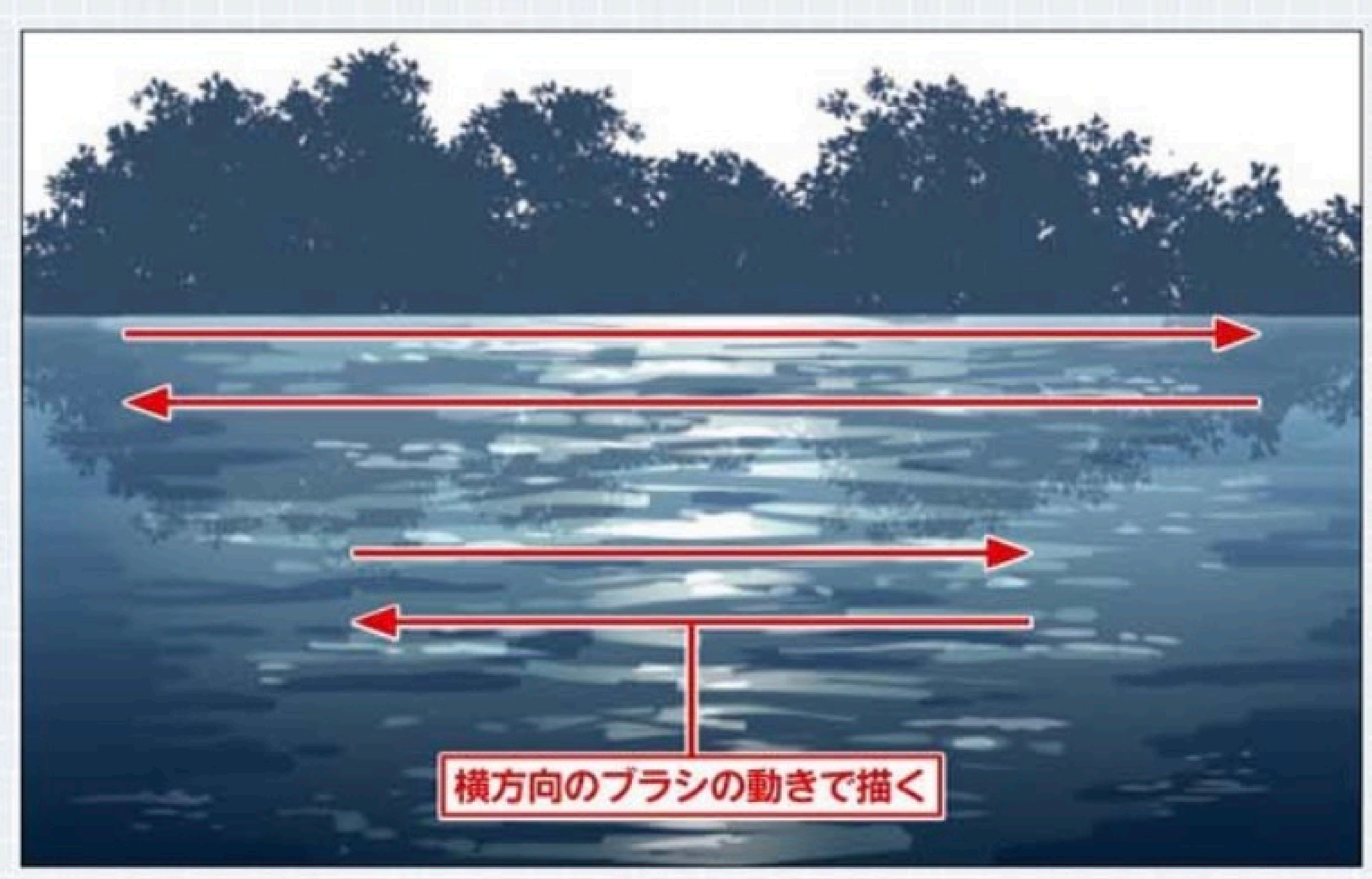
水平線で描くことにより、空間的な横方向への広がりを意識させることができます。スケール感を出したいときも横方向へのブラシの動きは効果的です。

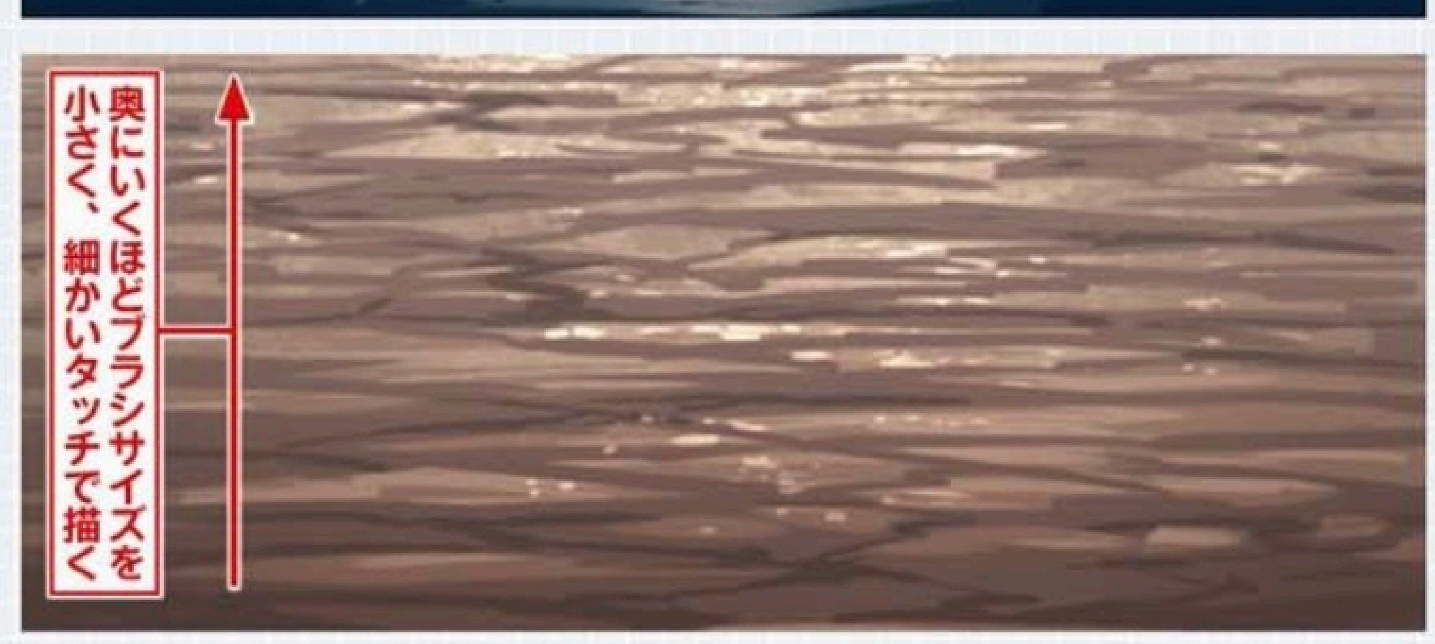
水平に広がっているものを垂直線で描いてしまうと、これまたちぐはぐなイラストに見えてしまいます。

これは、垂直線で描くことにより物が立ち上がって見えてきてしまうためです。

また、遠近感に逆らっているためでもあります。水平のラインに配置されたものはどれも同じ大きさに見えるため遠近感の影響を受けませんが、垂直のラインに配置されたものは、空間的に奥にいくにつれて遠近感の影響を受け、小さくつぶれて見えます。

そのため、奥行きのある地面や水面を描く際は、横方向のブラシの動きは変えませんが、奥にいくほどブラシのサイズを小さくし、細かいタッチで描くようにします。これにより、横方向への広がりと奥行きの両方を意識させることができます。





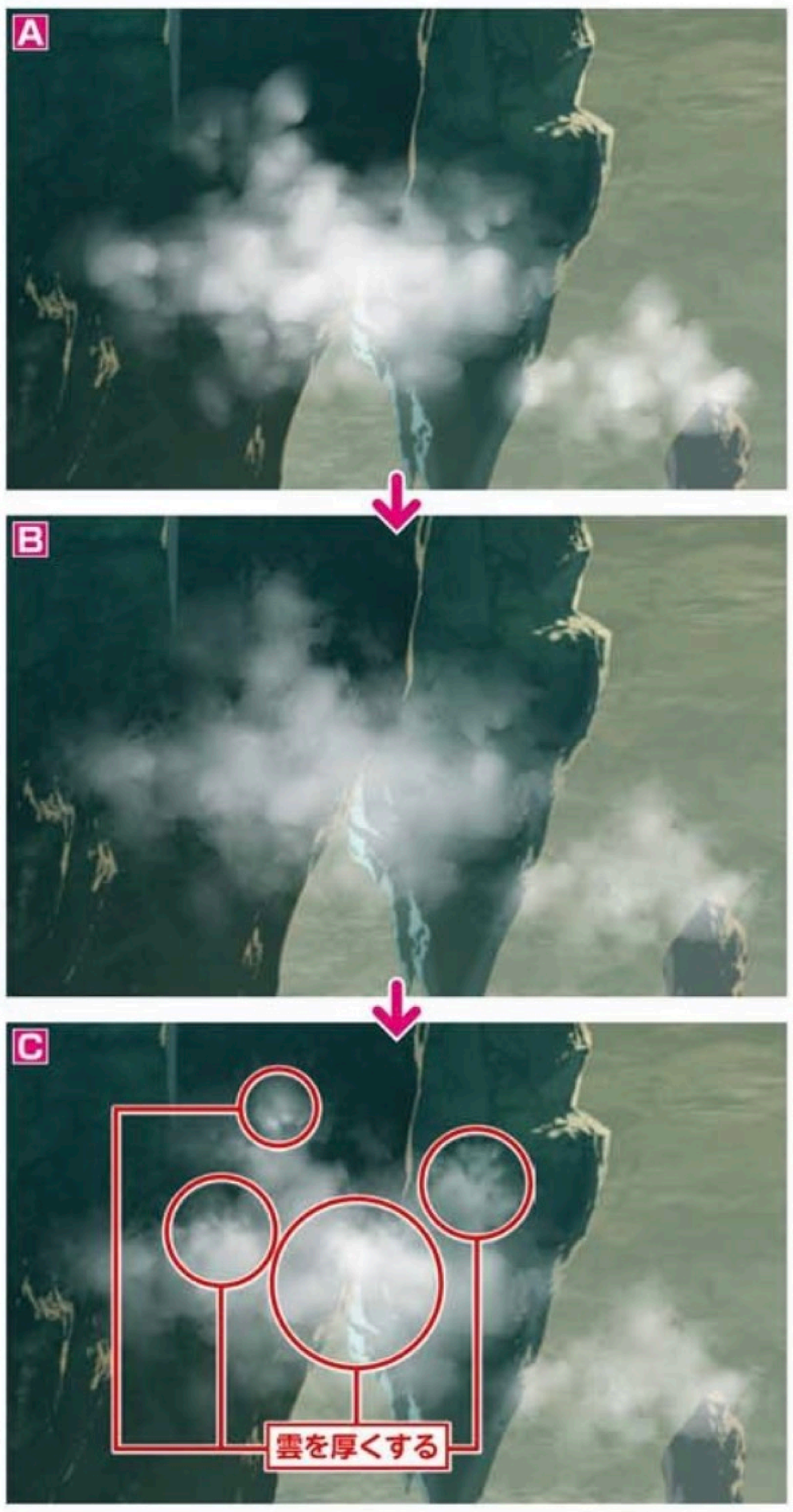
4 風景イラスト定番アイテムの描き方

ここでは、風景イラストでよく登場する定番アイテムの描き方を解説していきます。基本的に、どれも大まかな形やシルエットを描いてから、徐々に細部を整えていく描き方です。雲や木などは一見難しそうですが、P.26で紹介したカスタムブラシを使用すれば簡単に描けます。

1 雲

1-1 雲用のブラシで何度も重ねて描く

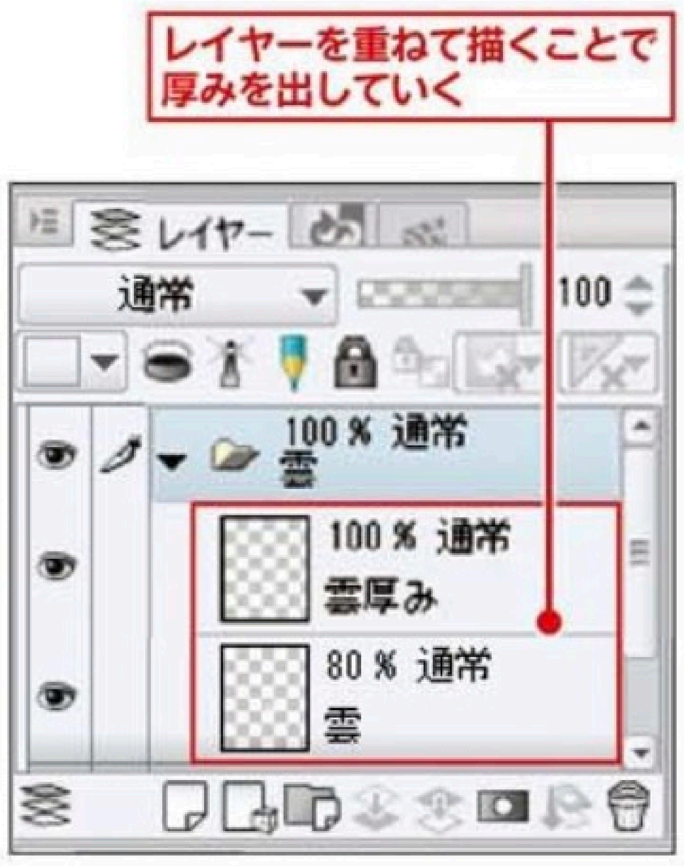
まずは風景イラストの定番中の定番、雲の描き方を解説します。
P.26で紹介した「雲 柔」「雲 硬」のブラシのみを使用して描いています。
雲には、積乱雲（入道雲、モコモコした雲）や巻雲（すじ雲、細長い雲）、はたまた飛行機雲などさまざまな種類がありますが、基本的にどれもここでの描き方を少し応用するだけで、簡単にそれらしい雲が描けます。
また、雲だけでなく、霧などを描く際にも応用できます。



A 「雲 柔」のブラシで、重ねるように大まかな形を描く。本当に大まかでよい。

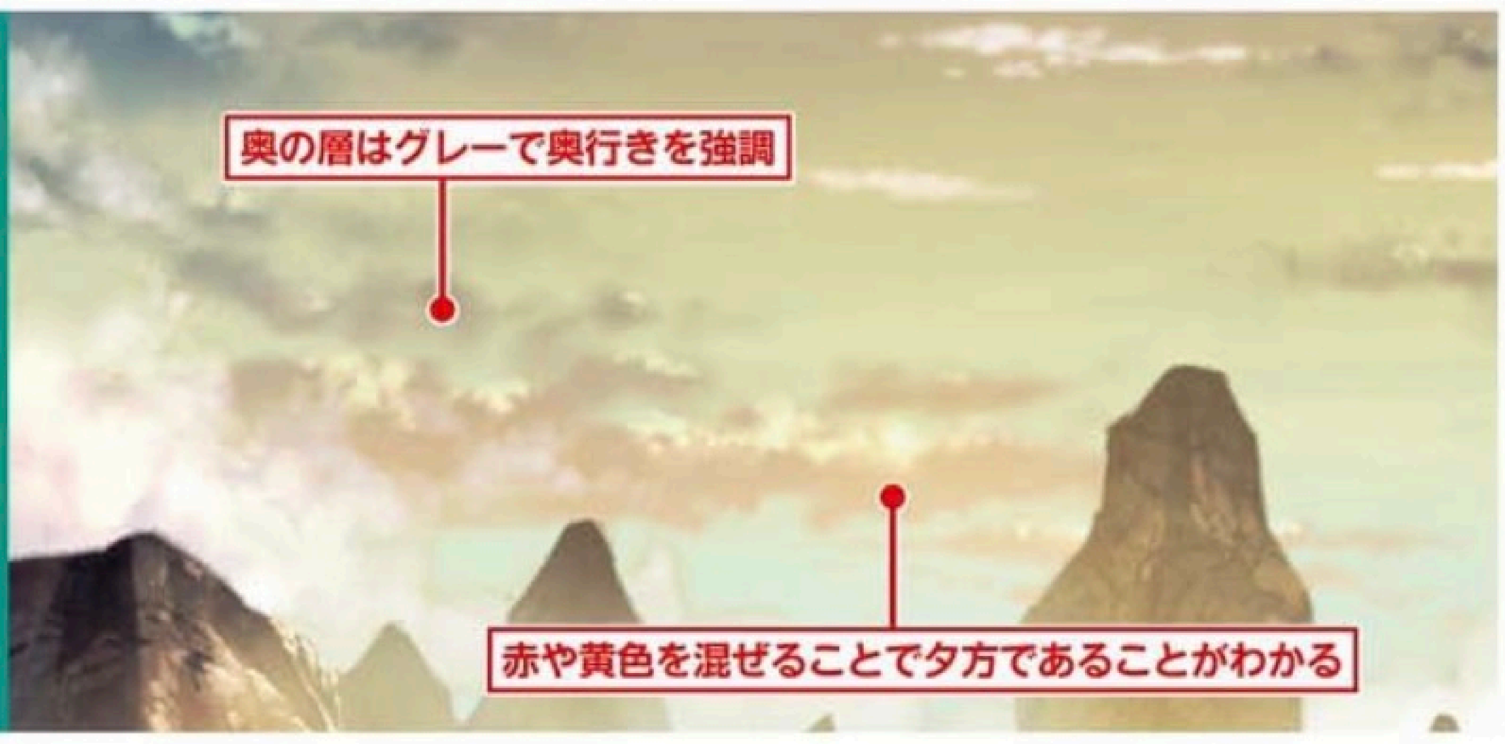
B 透明色の「雲 柔」で、Aを消したり、さらにレイヤーの不透明度を下げて薄めたりしながら形を整える。

C 無作為に薄くなる部分を作成し、手前や中心に近い部分など、雲が厚くなっている部分を同じように描いていく。濃い部分や雲の輪郭がはっきりする部分などは、「雲 硬」のブラシで描くことでリズムをつける。



POINT 雲の層を作成して、空に奥行きを出す

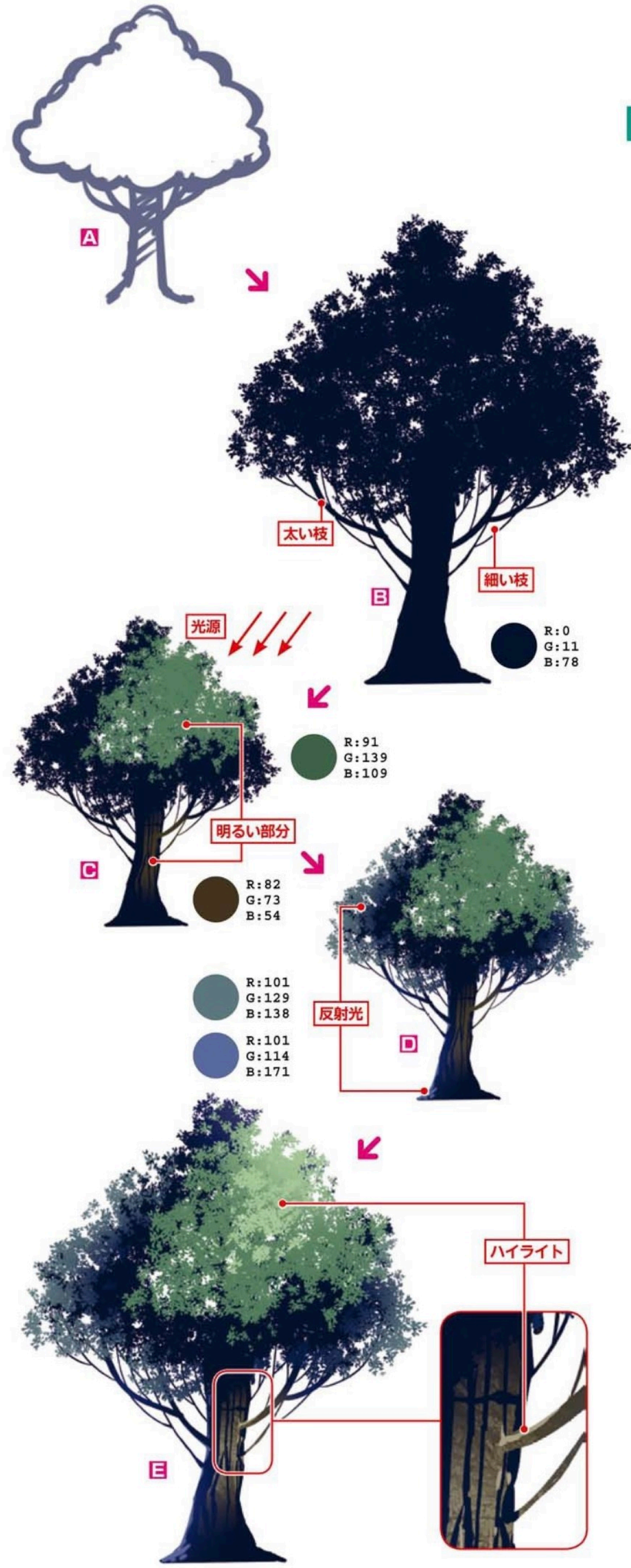
雲は層を重ねることで、奥行き、立体感を表現できます。
色も白だけでなく、濃いグレーなどを使用することで奥行き感を強調できるとともに、空に変化を与えることができます。さらに、さまざまな色を使用することによって、季節や時間、さらには幻想的な雰囲気までも表現できます。



2 木

2-1 広葉樹を描く

木にもさまざまな種類がありますが、ここでは広葉樹と針葉樹、そしてそれらを使用した森の描き方を解説していきます。
木に限らず物を描く際は、P.30 で解説した「大きく当たる光」「反射光」「ハイライト」の 3 種類の光が重要になってきます。まずは、シルエットをベースとなる陰色で描いて、その上に光を当てていくのが基本的な描き方となります。



A ラフを描く。形がなんとなくわかる程度の大まかなもので構わない。

B ラフに合わせてシルエットを描く。このときに使用した色が陰色のベースとなる。葉の部分は一枚一枚描いていては大変なので、「葉」ブラシ（P.26）で描く。
さらに、枝を描く。太めの枝→細めの枝の順番で描く。広葉樹を描く際は、この枝の太さの差を出すことが重要になる。

C だいたいの光源を意識して、葉、幹それぞれに大きく光を当てていく。ここでは、右上からの光源を想定している。このとき塗った色がもともとの木の色になる。

D 反射光を描く。薄く、彩度の低い緑色を使用することで、反射光とともに、空気遠近法による奥行きも表現できる。

E 最も明るくなる部分にハイライトを入れる。幹には、「岩壁凸」のようなテクスチャ感のあるブラシを使用することで質感を出している。葉のハイライトは、合成モード「通常」のレイヤーを使用して塗るよりも、**D**、**E**を塗ったレイヤーの上に「加算」のレイヤーを作成、「下のレイヤーでクリッピング」してグレー色を塗ったほうが自然な色合いで塗ることができる。



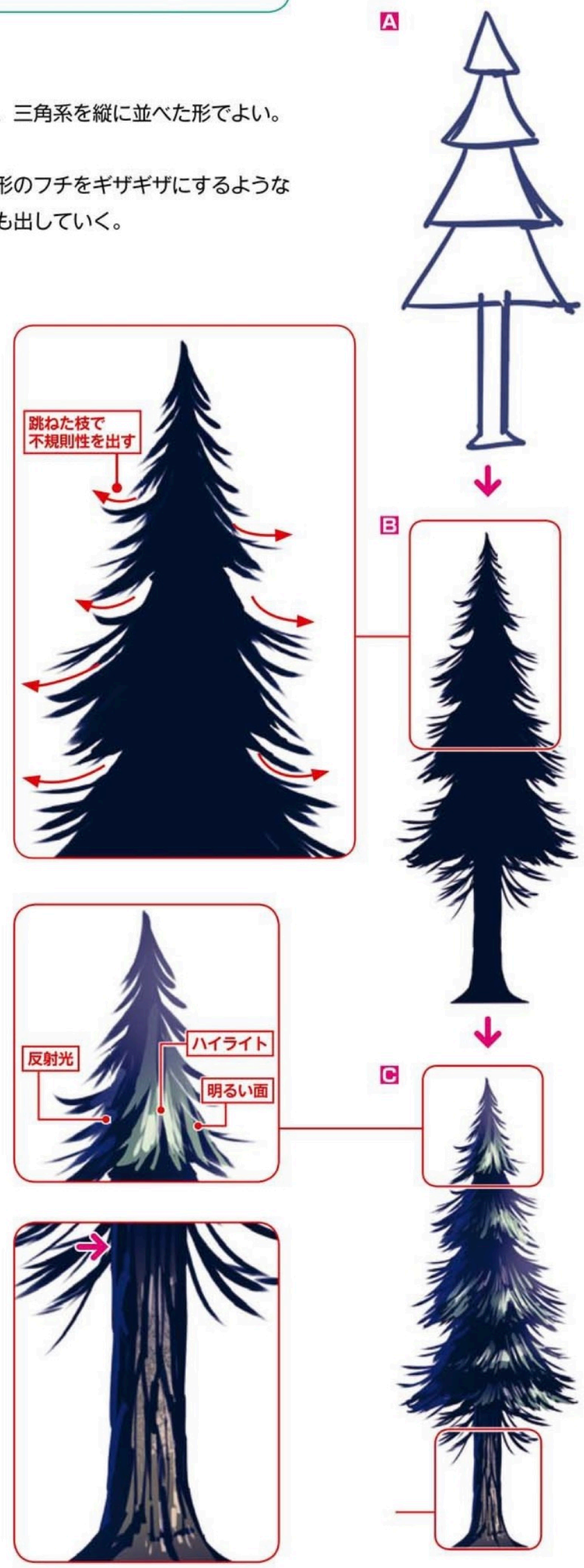
2-2 針葉樹を描く

針葉樹も基本的な描き方は広葉樹と同様です。

A 大まかなラフを描く。デフォルメされたモミの木でよく見るような、三角系を縦に並べた形でよい。

B 広葉樹と同様に、陰色のベースとなる色でシルエットを描く。三角形のフチをギザギザにするようなイメージで描くのがポイント。大げさに跳ねた枝を加えて不規則性も出していく。

C 広葉樹と同じように、大きな光、反射光、ハイライトの３種類の光を当てていく。幹のハイライトは、「岩壁凸」のようなテクスチャ感のあるブラシを使用して、質感も一緒に出していく。



POINT 実際の針葉樹

実際の針葉樹は、枝が上に向いていることが多いのですが、一般的なイメージとしては少し跳ねさせるくらいのほうがメジャーなので、目立たない部分に配置するにはこの形にしたほうが無難です。
ただし、メインとなって目を引く部分に配置する場合は、実際の形に合わせて描きましょう。



2-3 森を描く

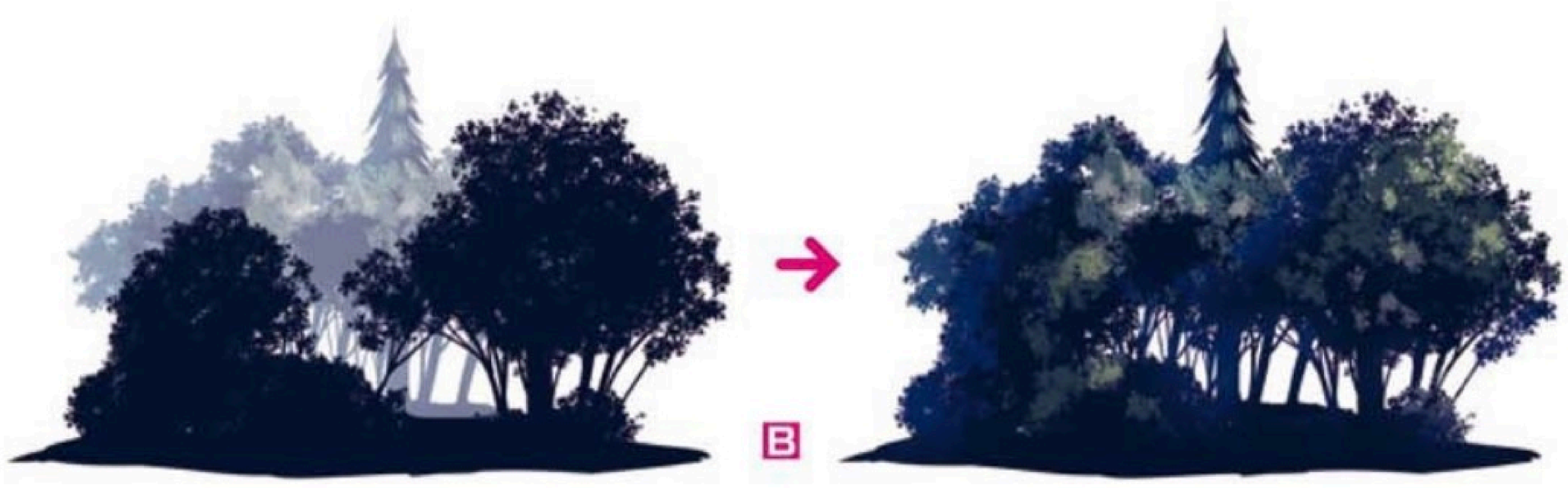
広葉樹と針葉樹を組み合わせて、森を描いていきます。
シルエットをベースとなる陰色で描いて、その上に光を当てていく基本的な描き方は同様ですが、近景、中景、遠景と距離感をきちんと出していくことがポイントになります。



A 中景のシルエットを描く。広葉樹を横に連ね、ワンポイントとして針葉樹を混ぜたようなシルエット。シルエットを描いたら、これまでと同じように3種類の光を当てていく。
このとき、中景で設定した色を基準とし、空気遠近法を意識しながら、近景になるほど濃く、彩度の高い色、遠景にいくほど薄い色を使用していくことになる。



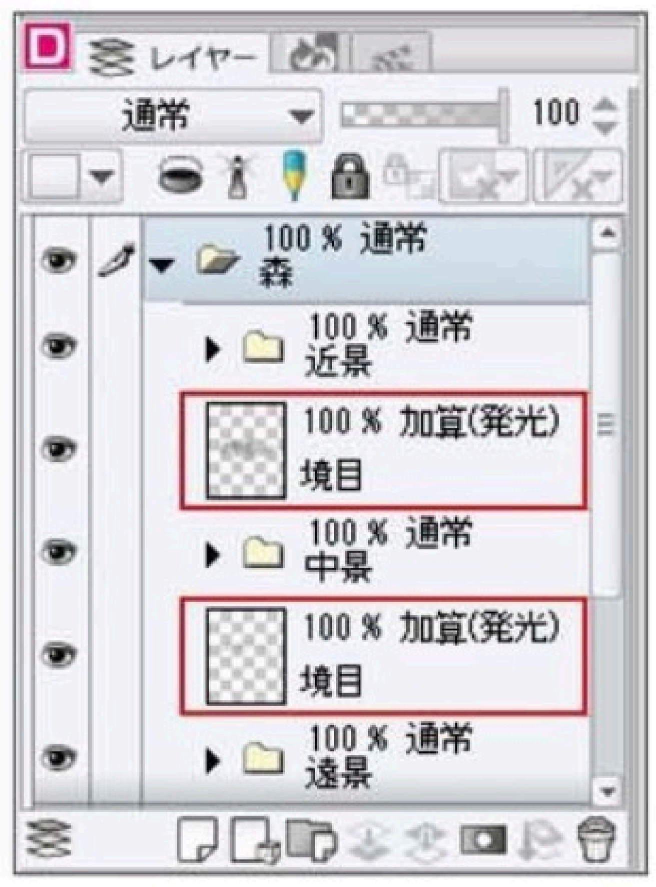
B 近景を描く。描きやすいように、Aで描いた中景のレイヤーの不透明度を下げて薄くしておく。近景には、地面から生えている低木や、それとつながって一体化している木などを描くことで変化を出していく。





C 遠景のシルエットを描く。遠景は3種類の光を当てずに、シルエットだけで表現する。

D 最後に、近景と中景、中景と遠景の間に、合成モード「加算（発光）」（もしくは、「加算」「スクリーン」）のレイヤーを作成して、境目を明るくする。近景のシルエットを強調しつつ、遠近感を出すことができる。





3 岩

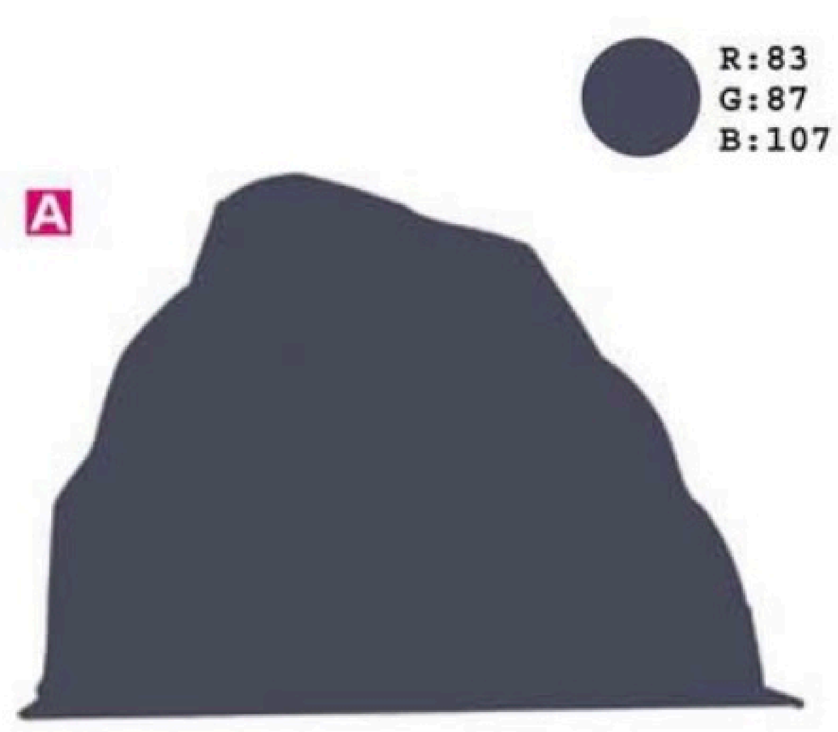
POINT 岩の質感を強調する

岩の質感を強調するために、テクスチャを貼るのも効果的です。テクスチャの貼り方は、P.125 の POINT を参照ください。

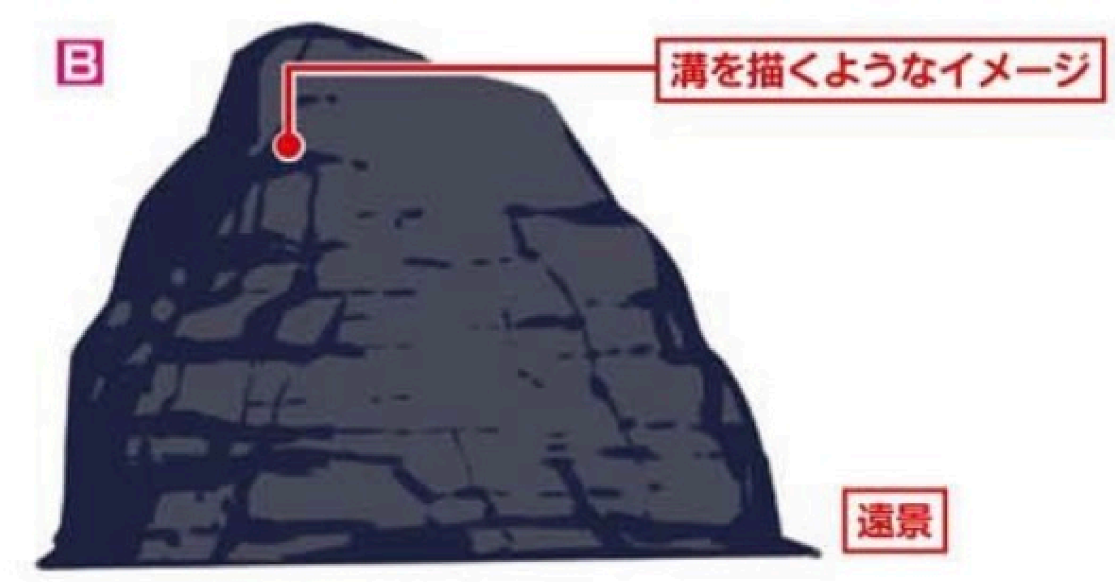
3-1 ゴツゴツした形を意識して描く

岩は、不規則にゴツゴツとした物体です。
ゴツゴツとした形の描き方のポイントとして、陰を描く際に溝の部分を描くことを意識してみましょう。

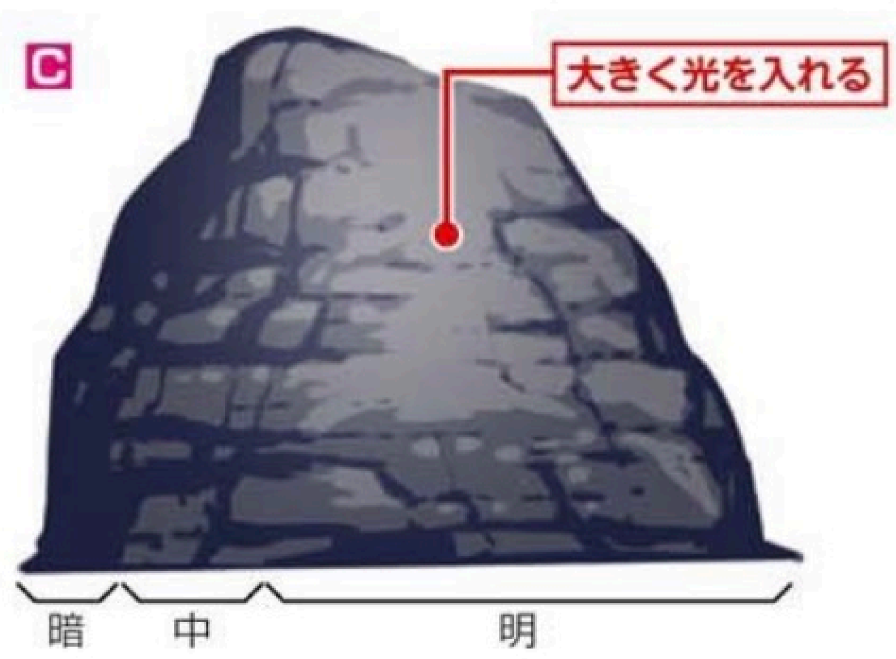
A これまでと同じように、陰色のベースとなる色でシルエットを描く。丸くなりすぎず、かといって直線的になりすぎないバランスのよいラインを意識する。



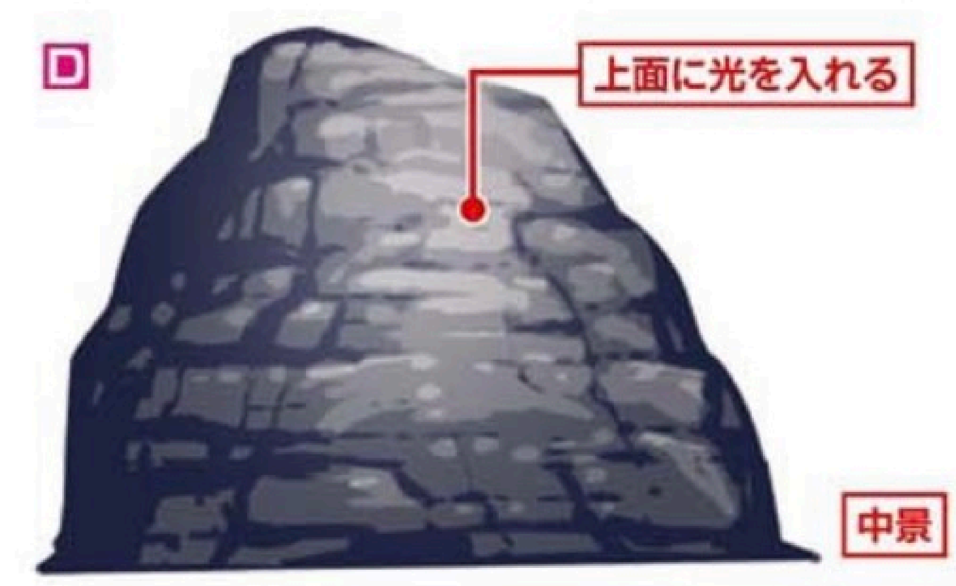
B Aのシルエットの上に「乗算」レイヤーを作成し、Aよりも濃い陰を入れる。溝の部分を描くようなイメージ。ここでは、やや右上からの光源を意識しており、光源に近づくほど陰のラインが細く、面積が少なくなるようにしている。
遠景であれば、これで十分通用する。



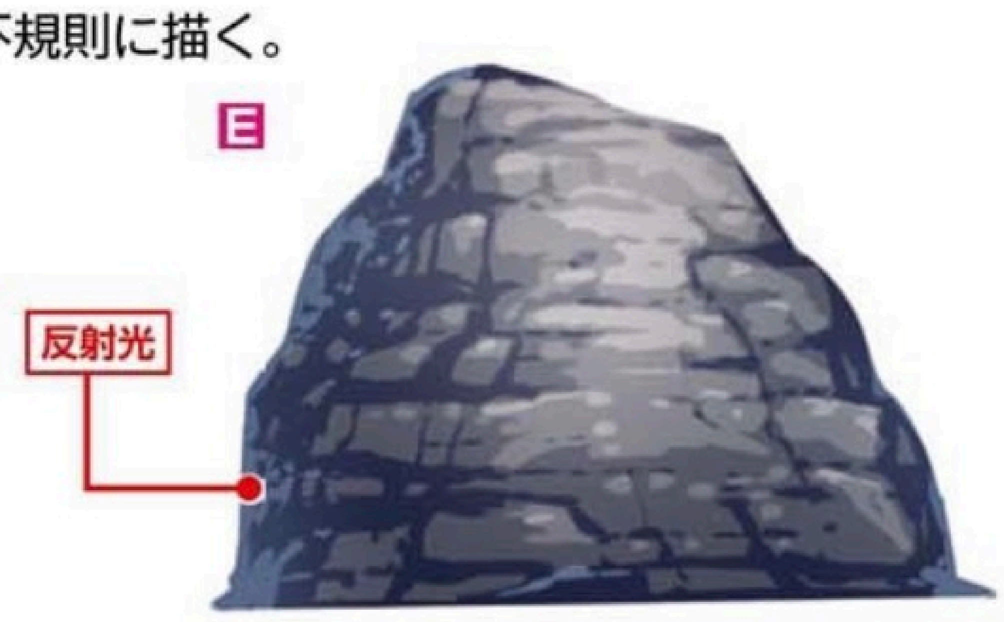
C Bの上に「加算」レイヤーを作成し、Aよりも明るい色で光を入れる。表面でもゴツゴツした感じを出すために、上面と前面を区別していくが、まずは、上面と前面を区別せずに大きく塗っていく。明、中、暗の 3 段階の明るさができる。



D 「加算」レイヤーでCよりも明るい色を使用して、上面をのみに光を入れる。なお、CとDで入れた明るい部分は、3 種類の光の解説でいうところの大きく当たる光になる。ここまで描けば中景で通用する。



E Dの上に「加算」レイヤーを作成し、反射光を描く。面を意識するのも大事だが、それ以上にゴツゴツとした質感を意識して不規則に描く。



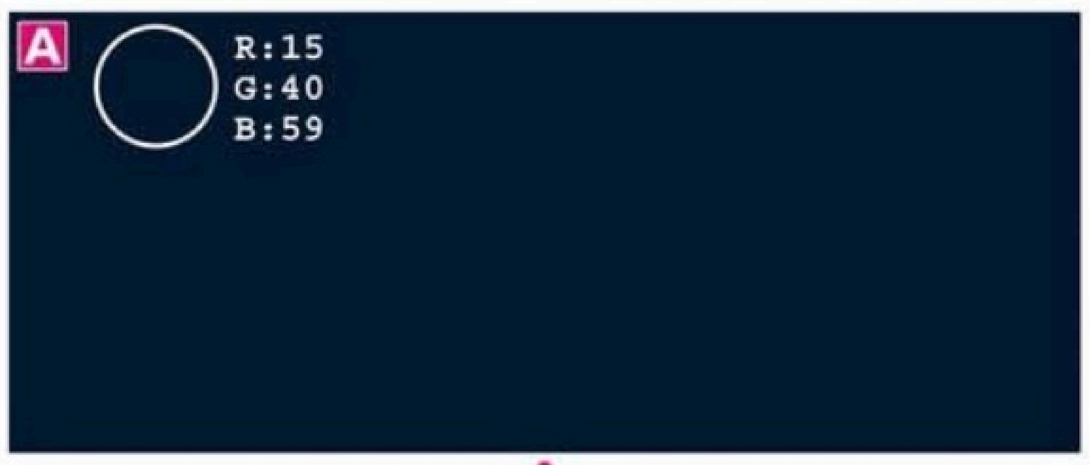
F Eの上に「加算」レイヤーを作成し、最後にハイライトを入れる。近景であれば、ここまで描き込んだ方がよい。

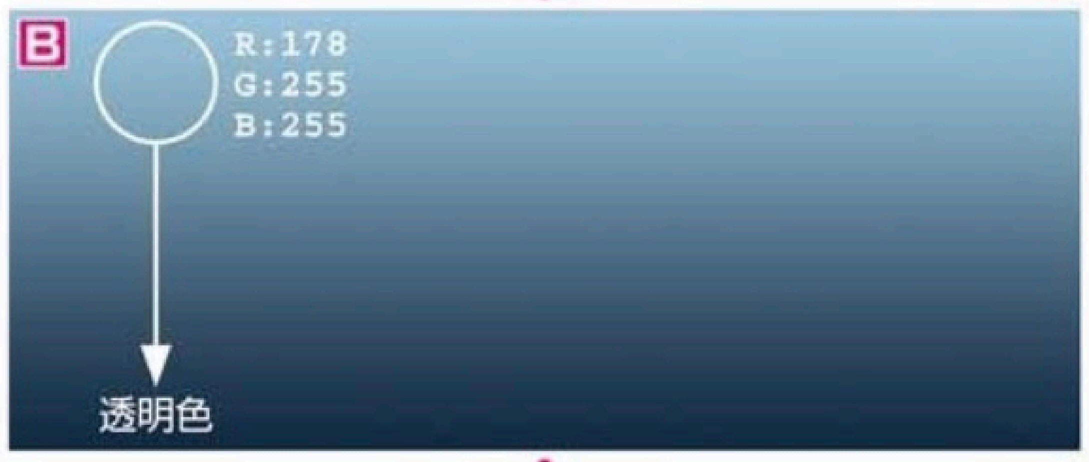


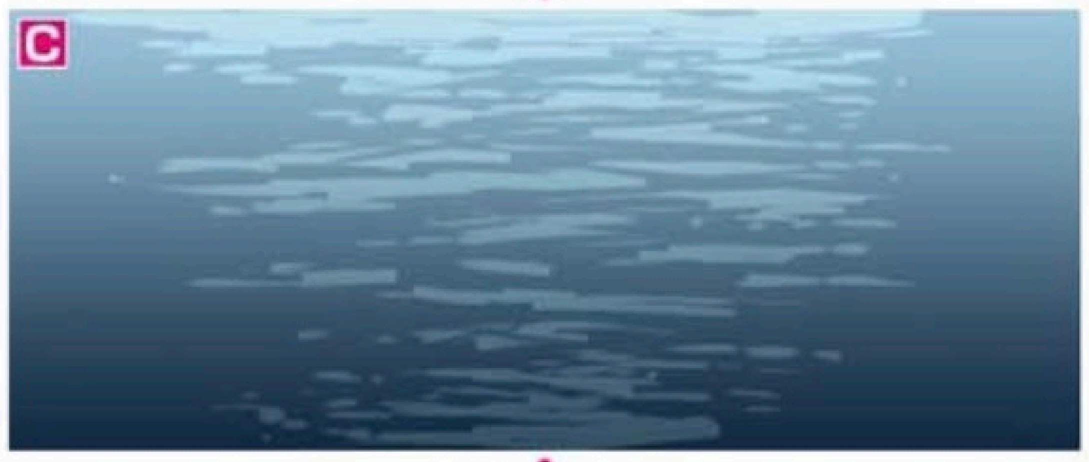
4 水面

4-1 水の揺らぎと光の表現で描く

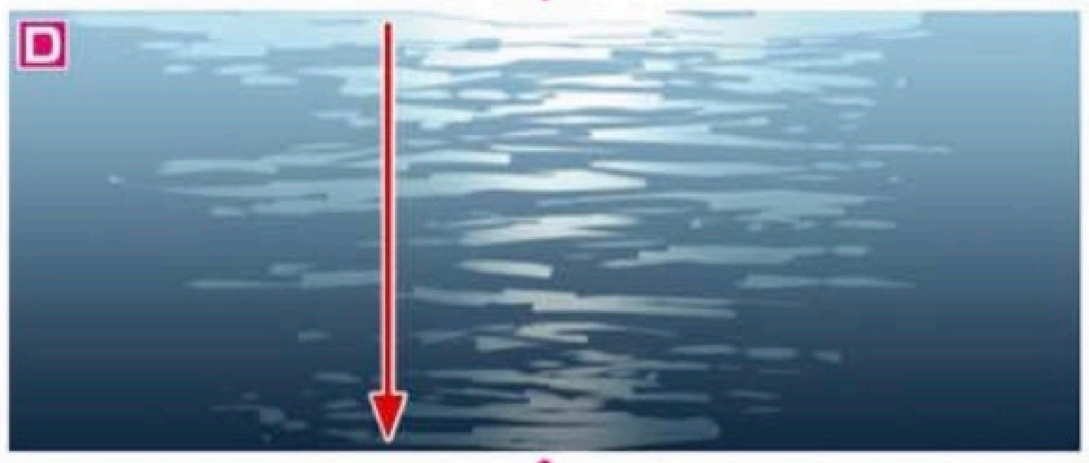
水面は簡単な描き込みで画面の情報量を増やせる上に、完成度を一気に高められる要素です。左右のブラシのタッチで水面の揺らぎを表現していきましょう。













A 水面を描きたい範囲に暗めの色をベタ塗りする。この色は、近景部分のベース色となる。

B Aの上に合成モード「スクリーン」のレイヤーを作成、「下のレイヤーでクリッピング」し、水色〜透明色のグラデーションで遠景にいくにつれて明るくなるようにする。これは、空気遠近法とともに空の反射を表現している。
なお、遠景に反射を阻害するものがあったりする場合など、ロケーションによっては近景の方が明るくなる場合もある。

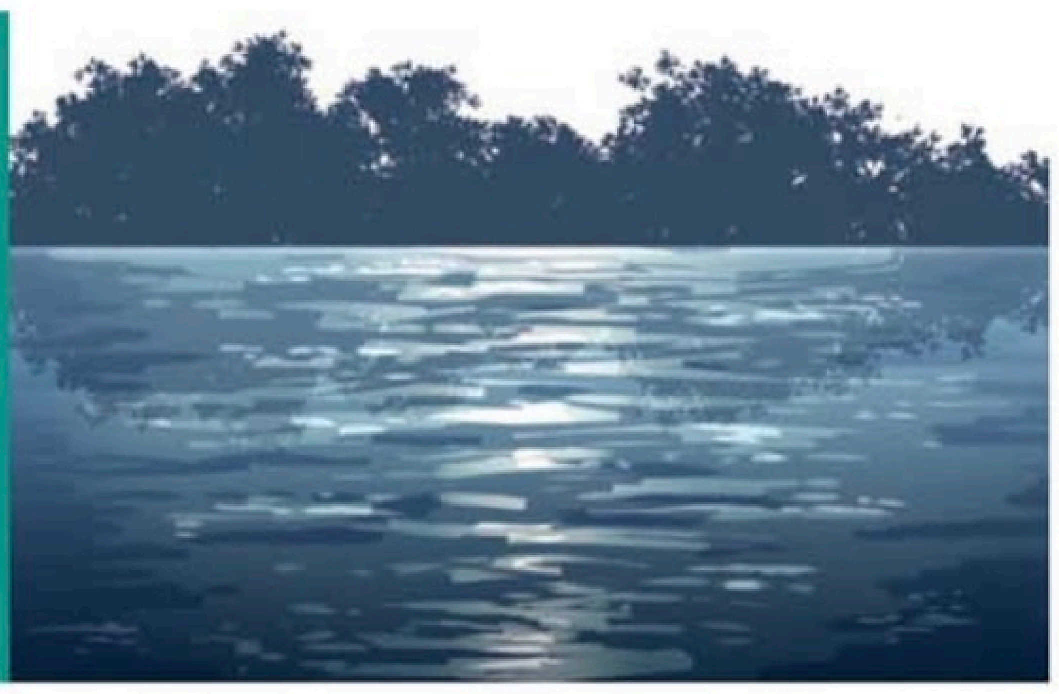
C Bの上に「加算（発光)」のレイヤーをクリッピングし、光を入れていく。これで水面の揺らぎを表現するので、イメージする揺らぎ方で粗さを変える。左右のブラシの動きがポイント。

D Cで光を描いたレイヤーに、さらに「加算（発光)」のレイヤーをクリッピングし、光の強い部分を描き入れる。「輪郭柔らか」ブラシのサイズを大きくして、上から下に向かってさっと線を引くようなイメージ。

E 「乗算」のレイヤーを作成し、明るい部分の周囲に暗い部分を描き入れる。これもイメージする水面の揺らぎ方で粗さを変える。
暗い部分を描いたら、「加算（発光)」のレイヤーを作成し、ハイライトも描く。

POINT 水鏡

水面は、鏡のように景色を反射して映し出します。イラストでもそれを意識して描くことで、さらにリアリティが出ます。
ここでは、遠景に森があると仮定します。森をコピー&ペーストし、[編集] メニュー→ [変形] → [上下反転] し、不透明度を調整しながら水面に配置します。このとき、光を描いたレイヤーの下に配置するのがポイントです。



5 土・芝

5-1 土の地面を描く

土の地面は水面と描き方は似ていますが、水面とは違い反射がないので、使用する色幅を狭くすることを意識して描きます。
また、左右のジグザグなブラシ運びで、ラフさを意識して描くことが重要です。

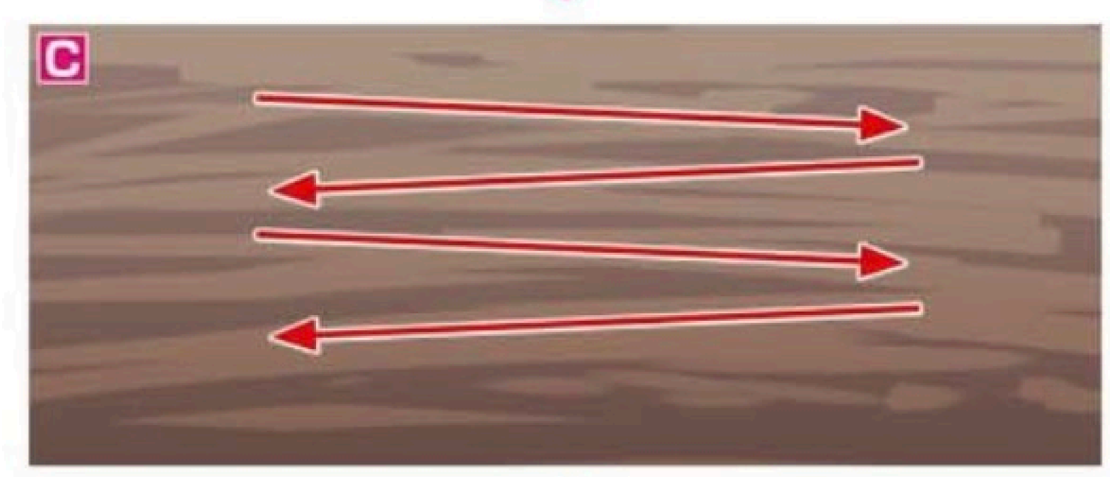
A 水面と同じように、まずは描きたい範囲をベタ塗りする。



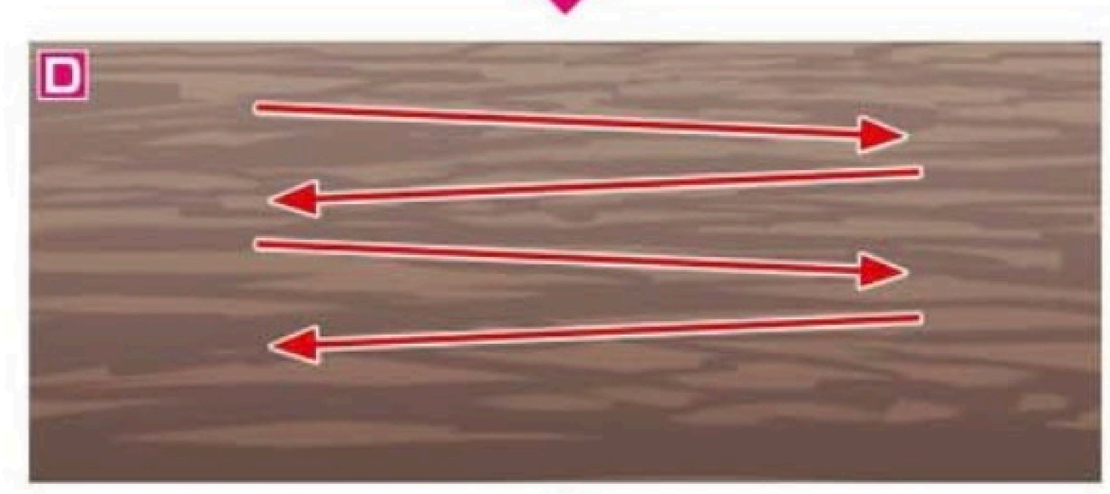
B 薄い茶色～透明色のグラデーションで、遠景にいくにつれて明るくなるようにする。ただし、水面とは違って空の反射は考慮しないので、グラデーションの色幅は狭くする。



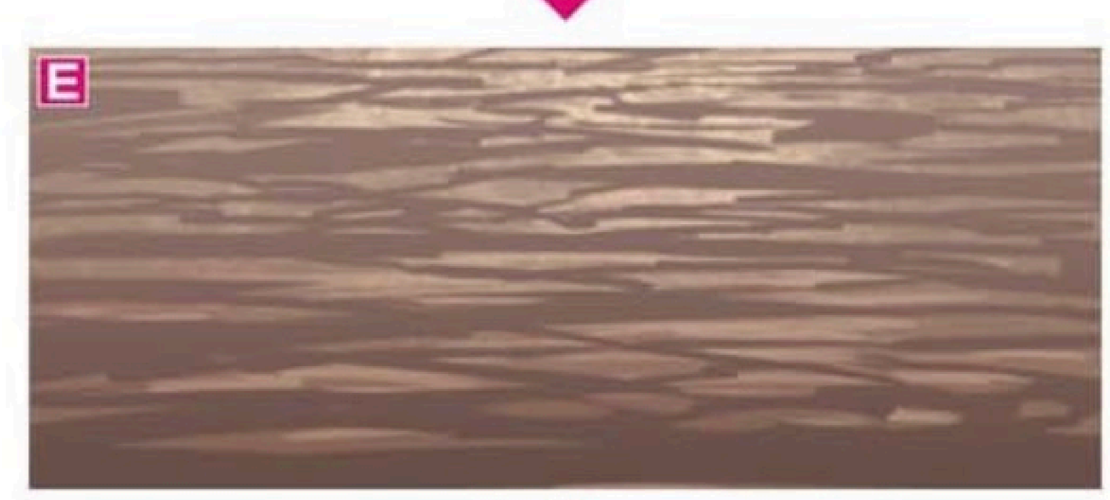
C **B**の上に合成モード「オーバーレイ」のレイヤーを作成し、ジグザグを意識したブラシ運びで明るいところを描く。丁寧に描くよりもラフな方がランダム感が出てよい。



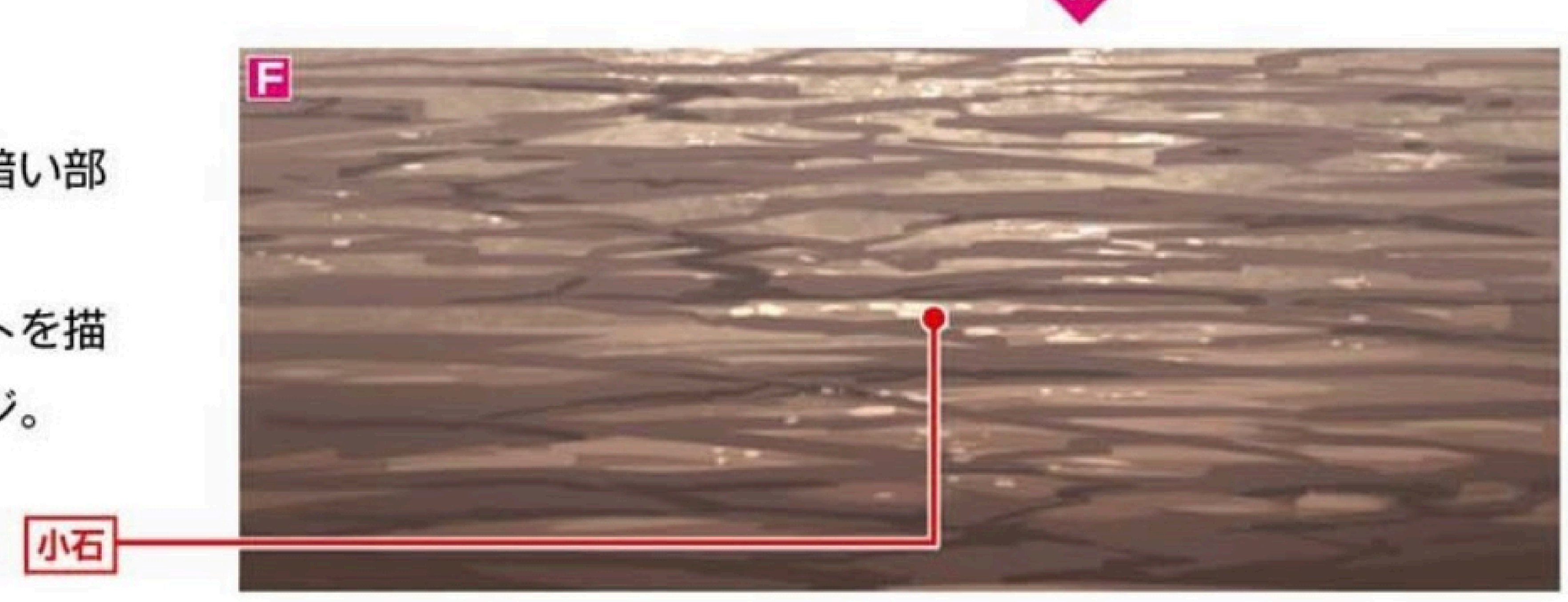
D **C**で描いた部分を小さめのブラシで消していく。ここでもジグザグなブラシ運びを意識する。少し線をブレさせると自然な感じになる。



E **D**のレイヤーの上に「加算（発光）」のレイヤーを作成、「下のレイヤーでクリッピング」する。「輪郭柔らか」ブラシで明るくし、透明色の「岩壁凹」ブラシでテクスチャ感を出しながら消していく。場合によっては、「地面」ブラシで質感を出してもよい。

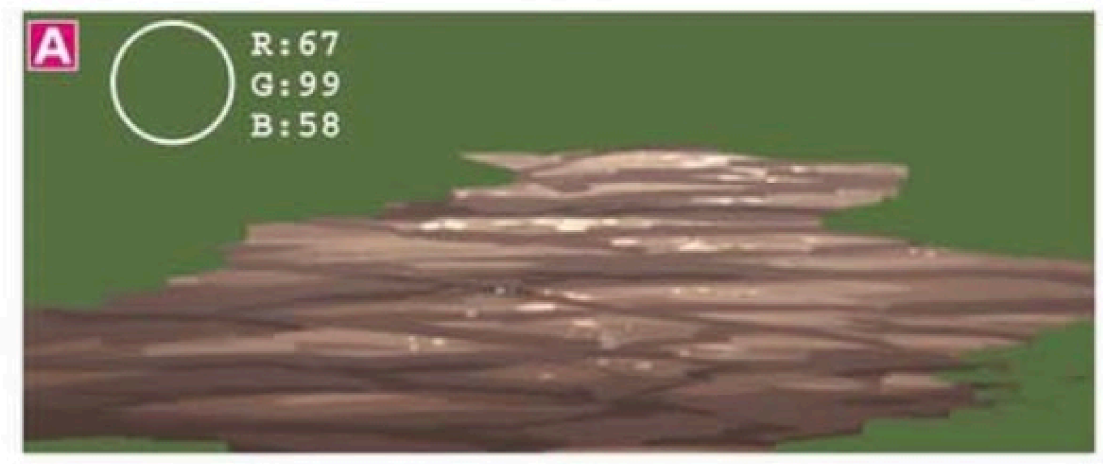


F 「乗算」のレイヤーを作成し、溝を深くするイメージで暗い部分を描く。
さらに、「加算（発光）」のレイヤーを作成し、ハイライトを描く。地面の砂利や小石に光が当たっているようなイメージ。

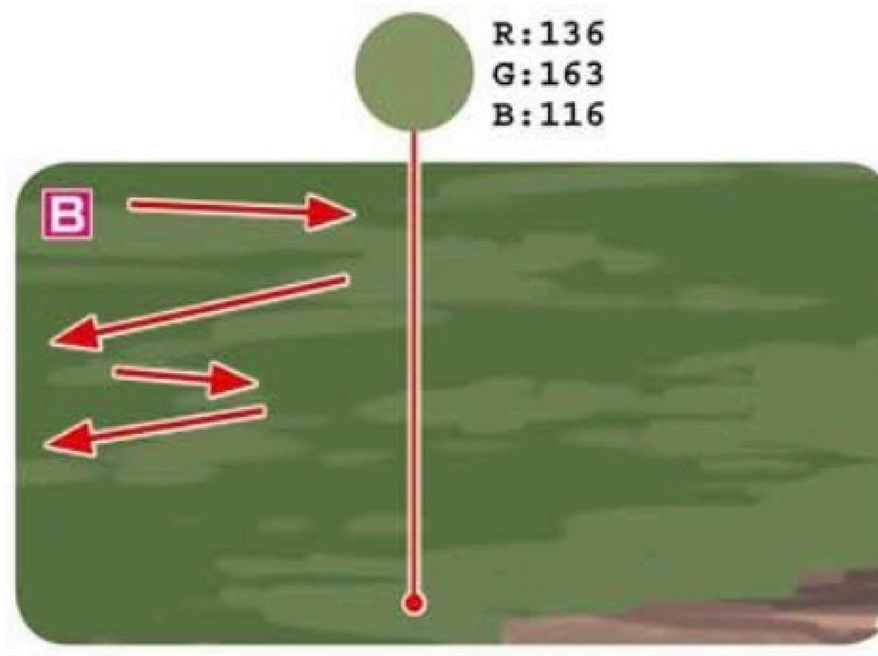


5-2 芝を描く

「5-1」で描いた土の地面の上に、芝を描いていきます。上下と左右のブラシのタッチの使い分けが重要になります。

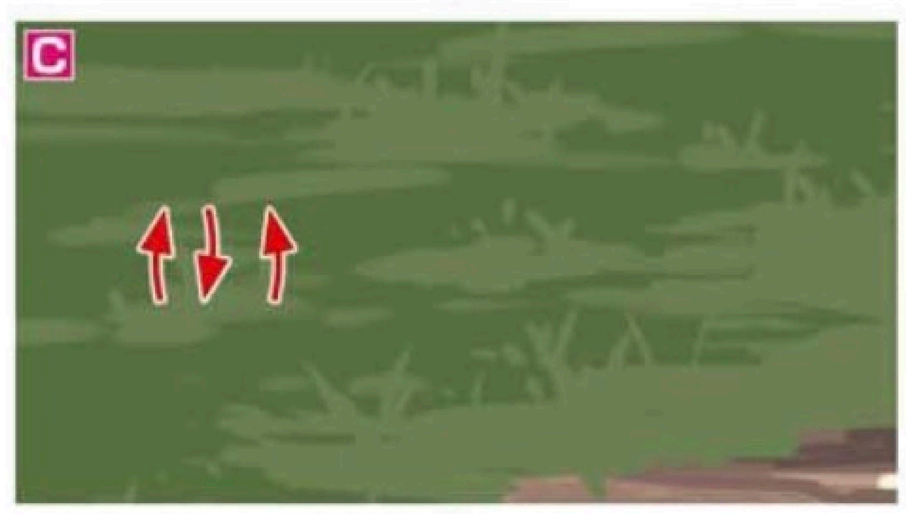


A まずは芝を生やす場所をベタ塗りする。

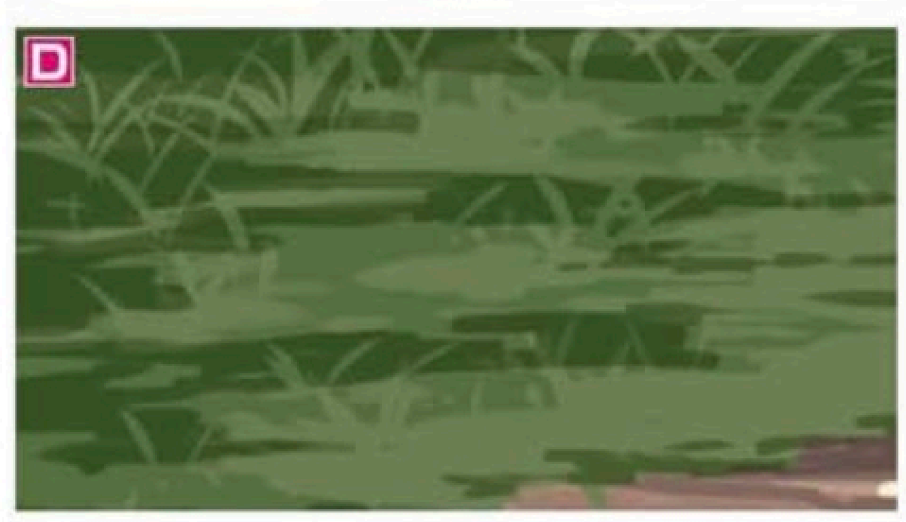




B 左右のブラシのタッチで明るい場所を描き入れる。全体をまんべんなく描くのではなく、先に明るくなる場所を決めておくことが重要（ここでは中央付近）。



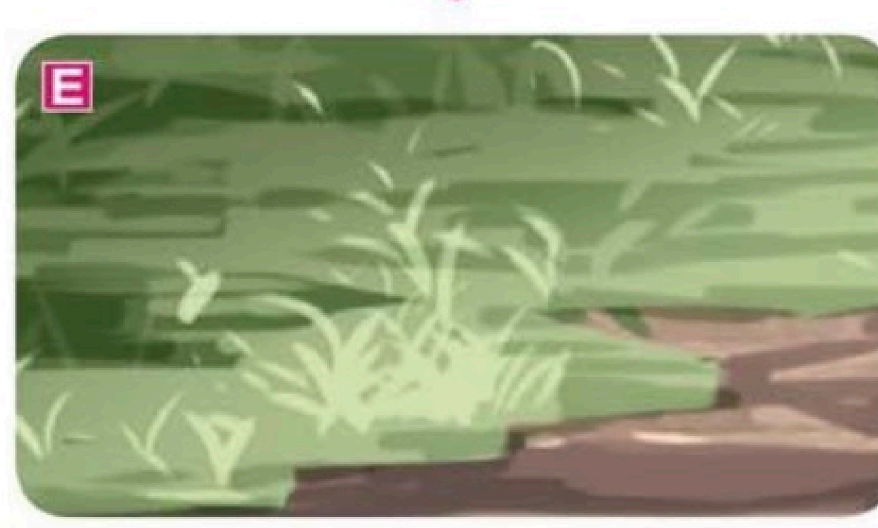
C 上下のブラシのタッチで草を描き入れる。このとき、**B**と同じ色で明暗の境目がなじむようにする。

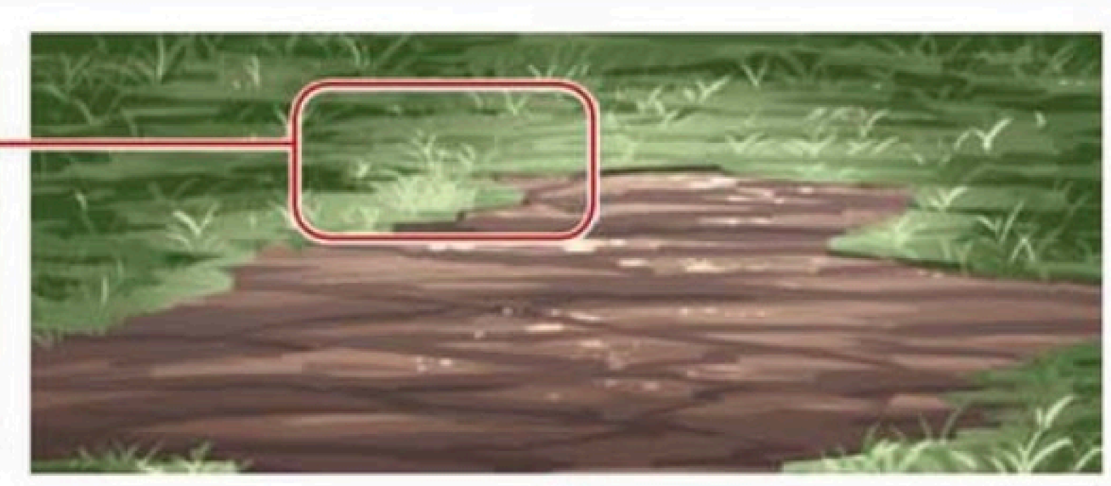


D 「乗算」のレイヤーを作成し、左右のブラシのタッチで暗い場所を描き入れる。さらに、描いた部分を上下のブラシのタッチで草のような感じになるように消していく。

POINT 描く物によってブラシの動かす方向を変える

木や草などの上に向かっているものは、縦方向のブラシの動きで描きます。水面や地面などの横に広がっているものは、横方向のブラシの動きで描きます。





E 「加算（発光）」のレイヤーを作成し、明るい部分をぼやっと明るくする。さらに、それに近い色を使用して、上下のブラシのタッチで草を描きつつハイライトを入れていく。



F 最後に草と地面の境目をなじませるように描き込んで完成。

6 金属

6-1 強い光の反射を意識して描く

ここまで自然物の描き方を見てきました。ここでは、金属の描き方を解説します。金属を描く際のポイントは下記のとおりです。

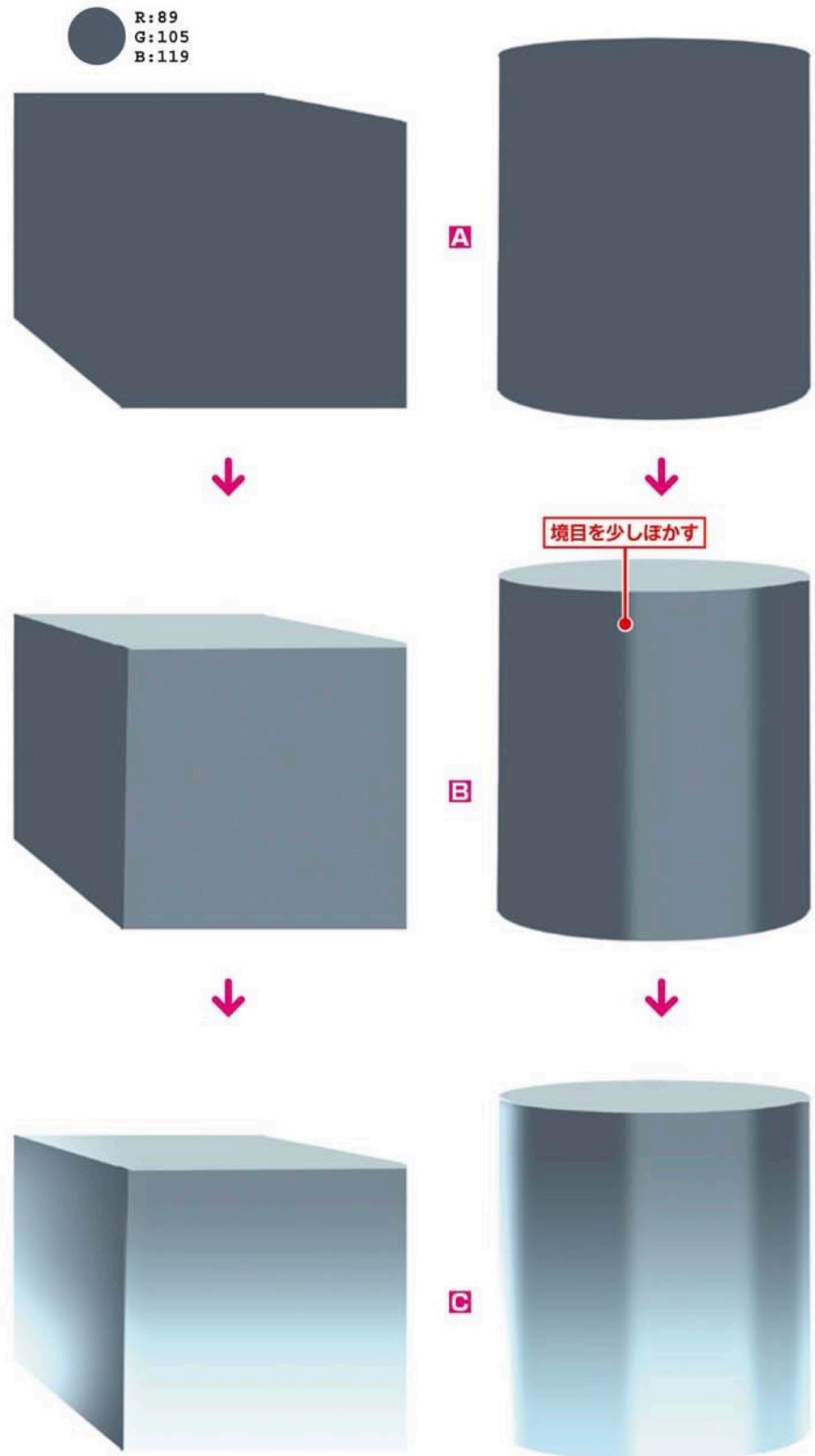
- 明暗のコントラストの差をはっきりと出す
- 明暗の境界をとくに暗くする
- ハイライトはほぼ真っ白で描く

ここでは、立方体と円柱で金属の質感を表現していきます。合成モード「加算（発光）」と「乗算」のレイヤーを上手に使用して描いていきましょう。

A 立方体と円柱のシルエットを描く。イメージする金属の色合いよりやや暗い色で描く（ここでは、鉄をイメージしている）。

B 「加算（発光）」のレイヤーを作成し、上面の光を入れる。Aの下地の色とコントラストの差を出す。
さらに、前面の光も入れる。下地の色とのコントラストの差は、上面よりは抑えめにしつつも、強めに出すことを意識する。また、円柱の場合は、境目を少しぼかすことで丸みを表現できる。

C Bの上に「加算（発光）」のレイヤーを作成し、下からの反射光を入れる。やりすぎなくらいの明るさで入れる。



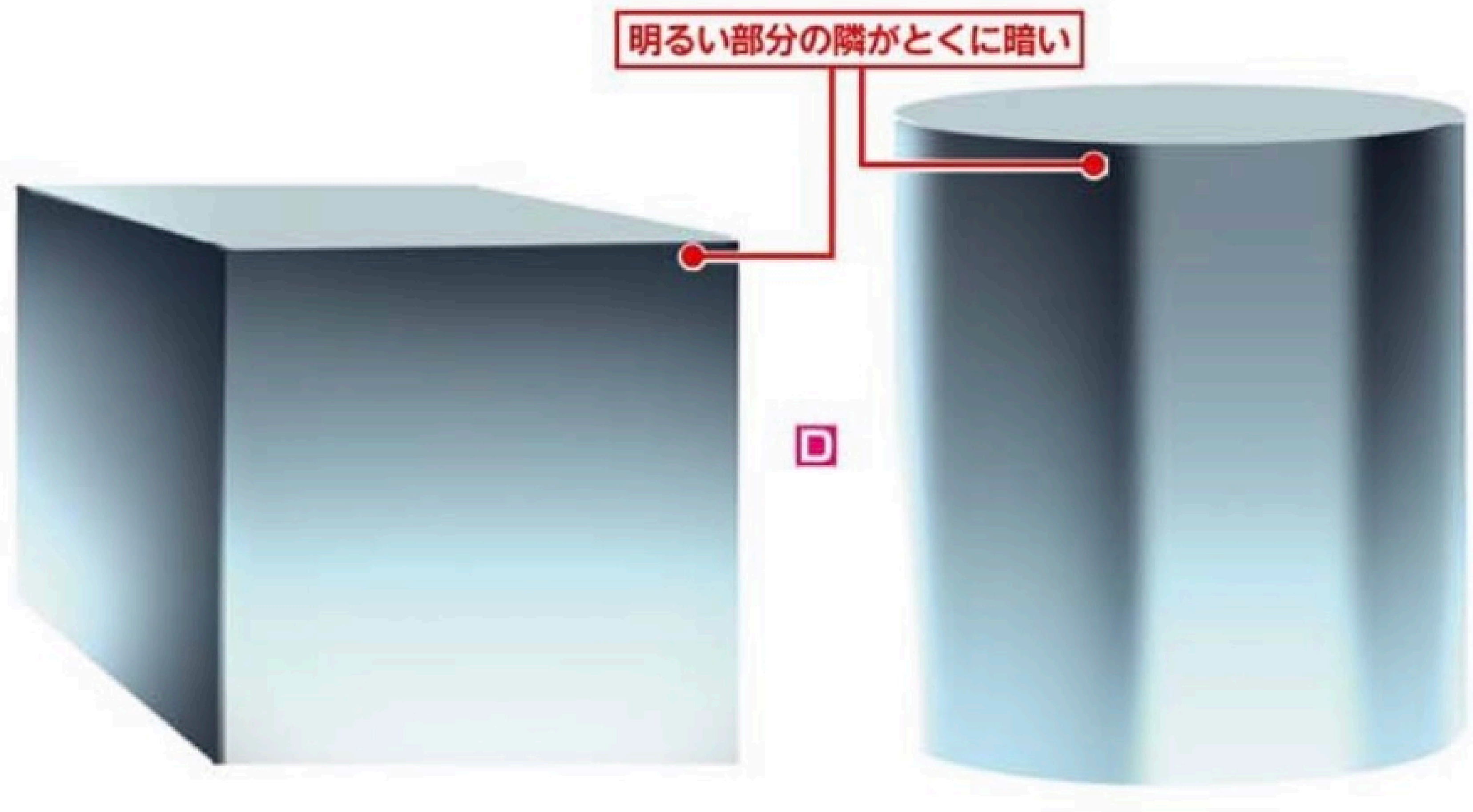
POINT 本書イラストの金属表現

本書のイラストでは、P.104 の４章２節「シルエットペインティング」、P118 の４章３節「テクスチャペインティング」で金属の表現が出てきます。

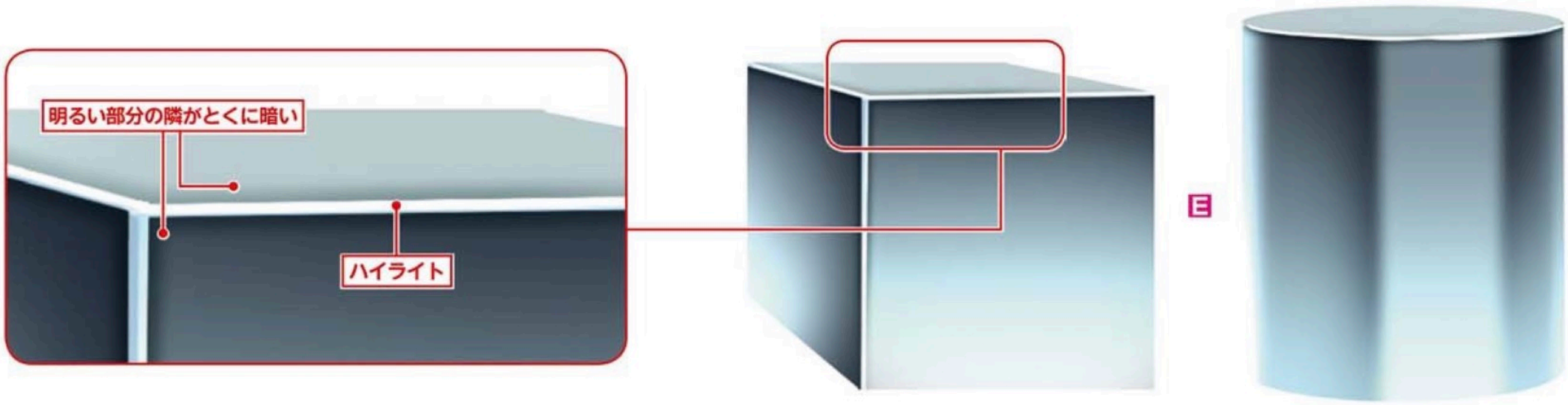




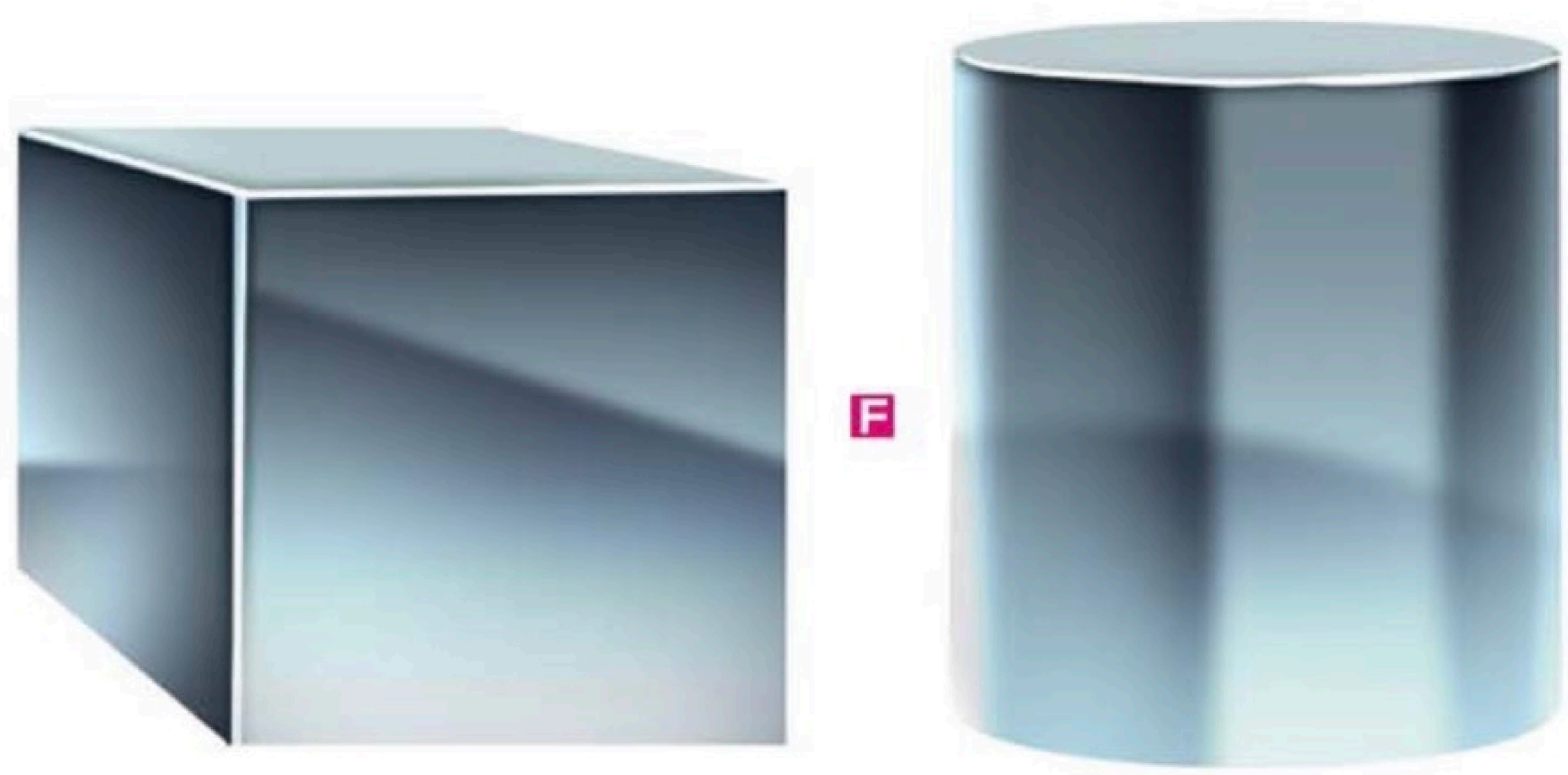
D **C**の上に「乗算」のレイヤーを作成し、暗い部分を追加する。明るい部分と暗い部分の境界をとくに暗くするように意識する。この、明るい部分の隣がとくに暗い、ということが金属を描く上ではとても重要なポイントになる。



E 「加算（発光）」のレイヤーでハイライトを入れる。ほぼ真っ白で構わない。
さらに、明るい部分の隣がとくに暗い、という法則に則ってハイライトの周りを「乗算」のレイヤーで暗くする。ここで暗くしすぎると立体感が崩れるのでバランスには注意する。

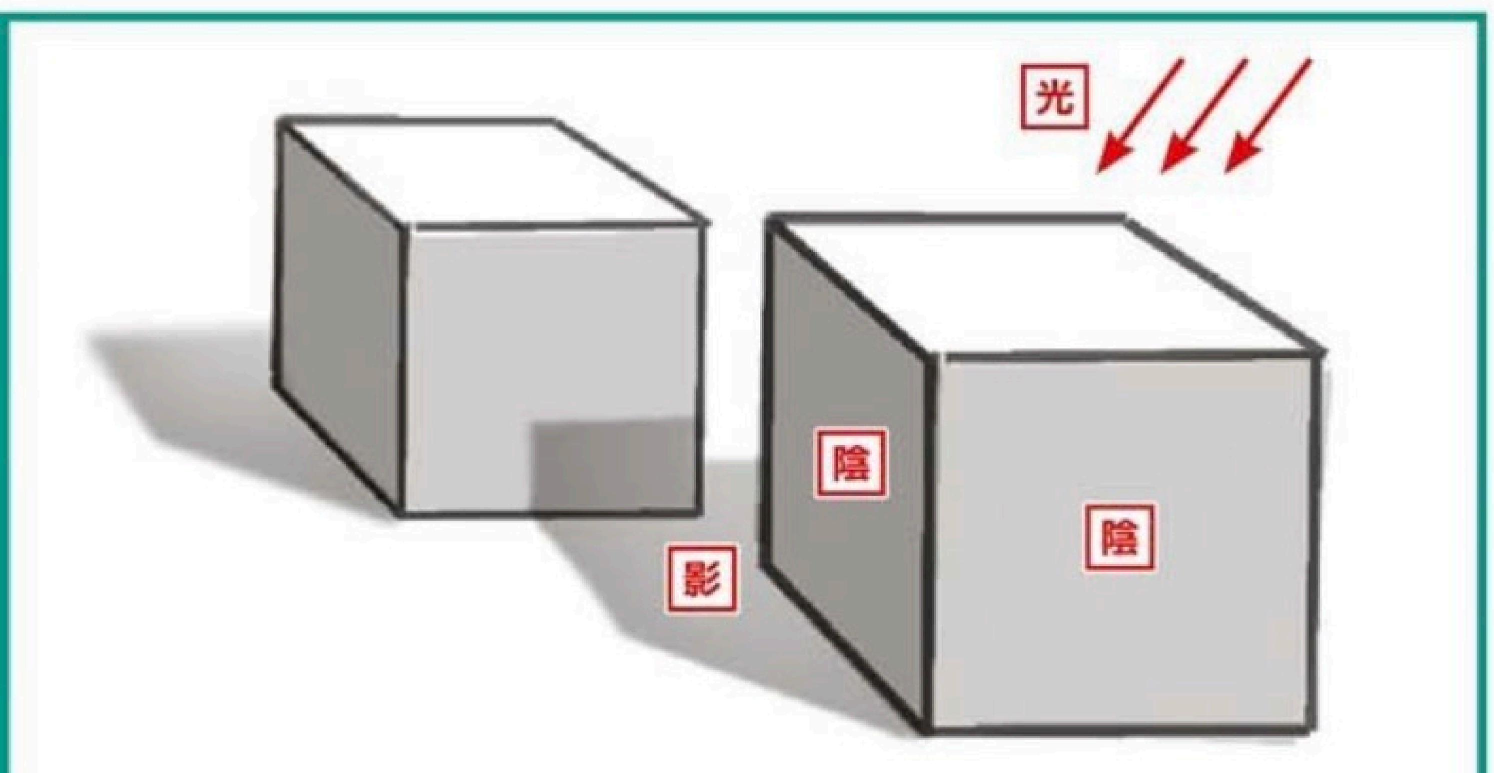


F 「乗算」のレイヤーを作成し、周囲の物体の映り込みを入れる。今回は周りに何もないので、擬似的な映り込みを入れたが、ほかに物がある場合でもこのようななんちゃって映り込みを入れた方がイラストが映える場合もある。
映り込みの形や程度はケースバイケースなので、何度も試行錯誤しながら入れていくことが重要。また、光を反射しないような金属の種類によっては、映り込みを入れない場合もある。



POINT 陰影

陰影は大きく二種類に分けられます。言葉の話にもなってしまいますが、日の光が当たらずに暗くなっている部分を「陰」、物の形のシルエットで暗くなる部分を「影」とします。



5 写真を元に風景イラストを描く

ここでは、実際に撮影した風景を写生していきます。1章で紹介したCLIP STUDIO PAINT PROの機能や本章の1節〜3節の風景イラストの基本的な考え方、4節の定番アイテムを活用して、一枚の風景イラストを描いてみましょう。

1 近・中・遠景の色のベースを作成する

1-1 元になる写真

右がこれから描く風景イラストの元になる写真です。先に完成形が見えているので、見えたままを描くことになるのですが、ただ漠然と写生するのではなく、イラストにした際の完成イメージをボンヤリとでもよいので考えながら描いていきます。



1-2 距離ごとにレイヤーを分けて塗る

近景・中景・遠景の距離ごとにブロックを分けて、大まかな形を作りながら陰色のベースとなる色で色分けをしていきます。

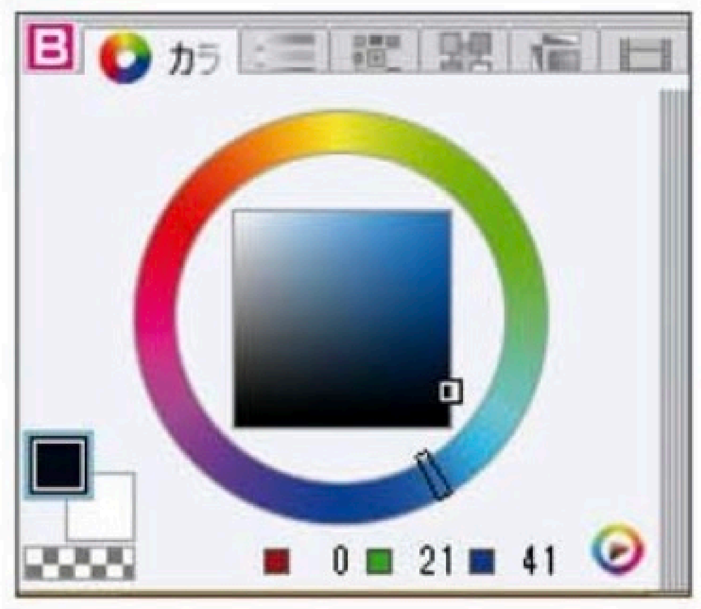
色を塗る際は、空気遠近法（P.36）を意識し、奥になるほど薄く、大気に色を溶け込ませるようにします。

さらに、色相も少しずつずらしていきます。このイラストの場合は、近景が濃い紺色で、中景に向かって青色になり、遠景にいくほど薄い緑色へと変化しています。

A 近景（黄色）・中景（緑色）・遠景（青色）の3つの距離で分けて考える。



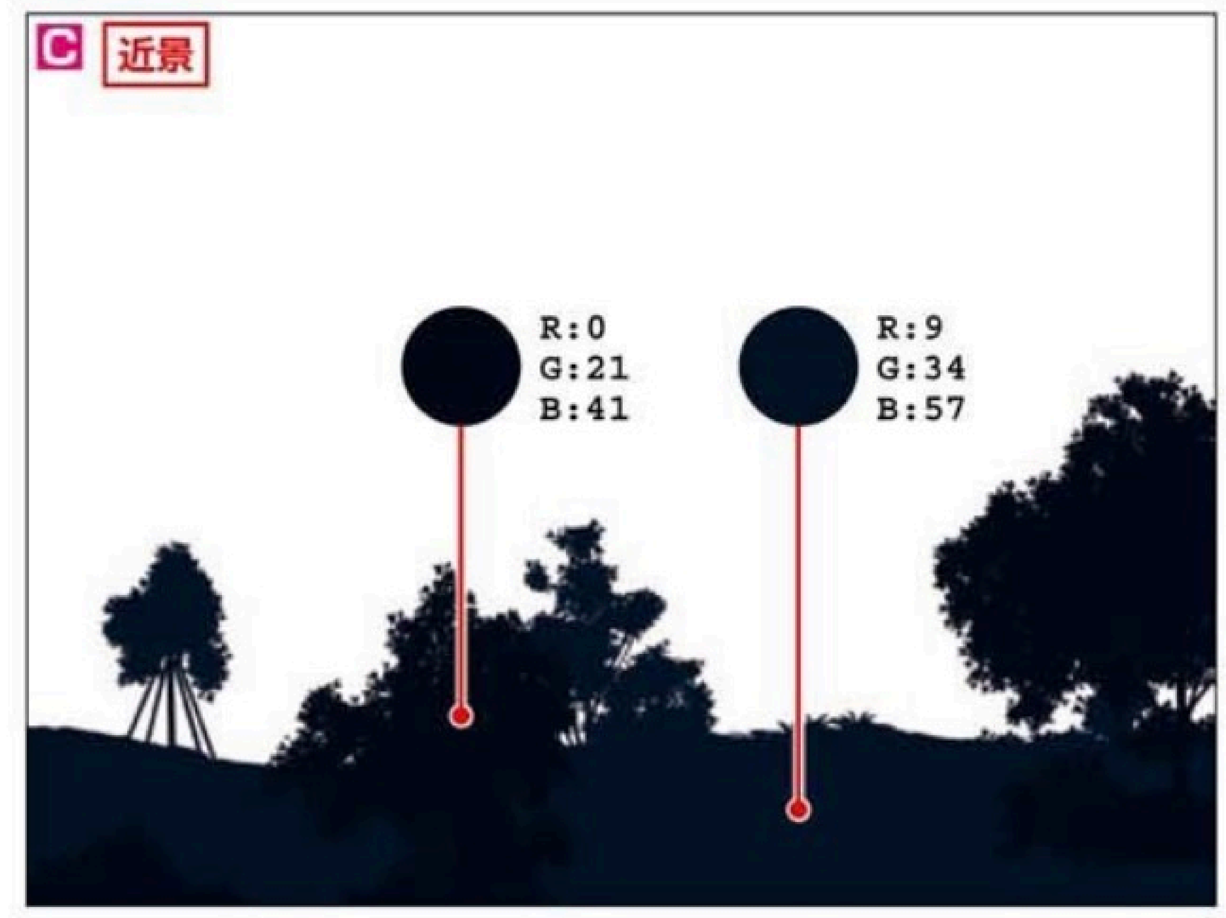
B 色は彩度と明度のバランスで細かい差が変わって見えるので、カラーパレットできちんと確認しながら選択する。



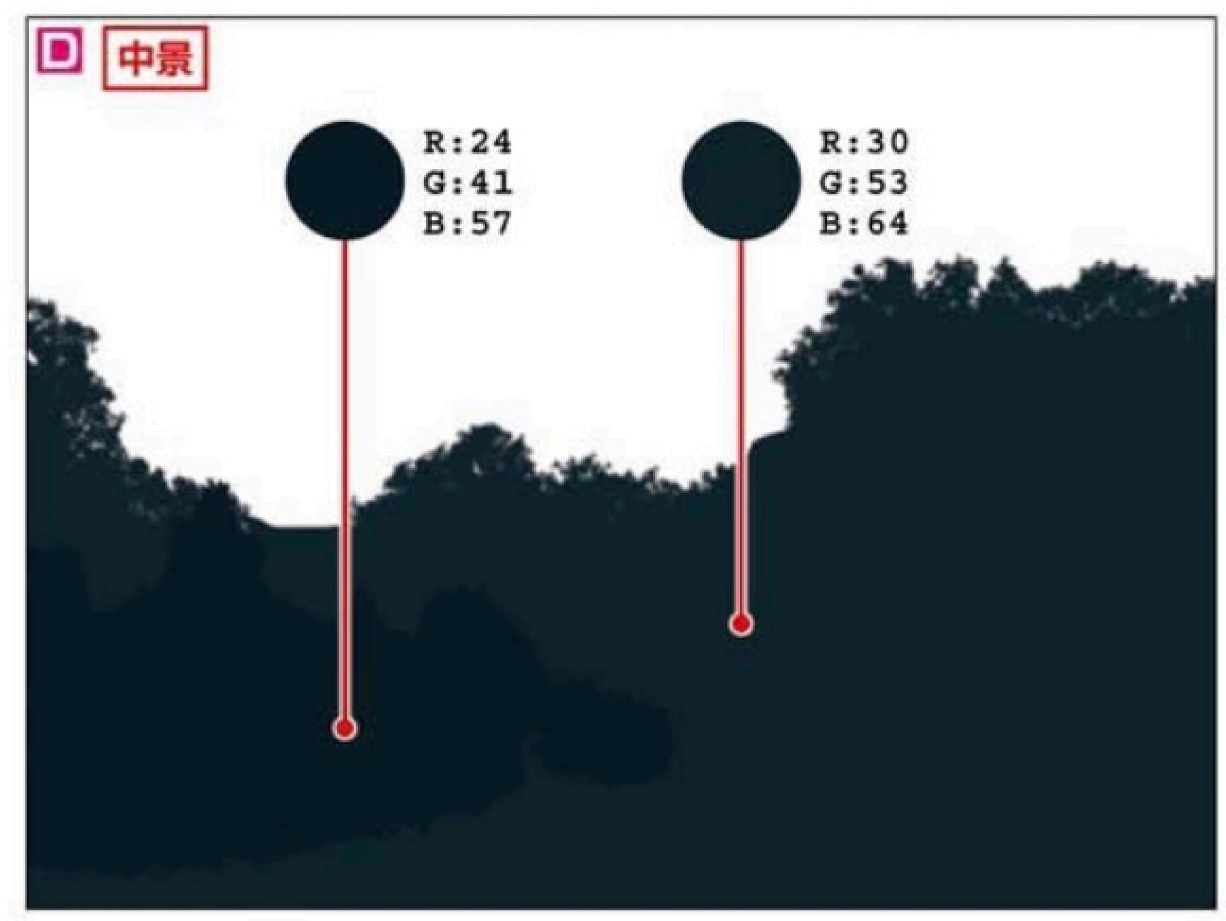
C ［レイヤー］メニュー→［新規ラスターレイヤー］を選択し、レイヤーを新規作成する。

作成したレイヤーに、陰色のベースとなる色を使用して大まかな形を描いていく。葉は、「葉」ブラシ（P.26）を使用することで、一枚一枚描くよりはるかに簡単に完成度の高い形になる。色は、空気遠近法による変化を表現していくことになるので、近景で使用する色は、全体で最も濃いものになる。

なお、近景の中でもブロックを分けて、奥になるものは徐々に薄い色になるように、レイヤーを分けて塗っていく。レイヤーは、分けることで後々の色の調整などが簡単になるので、できる限り分けるようにする。

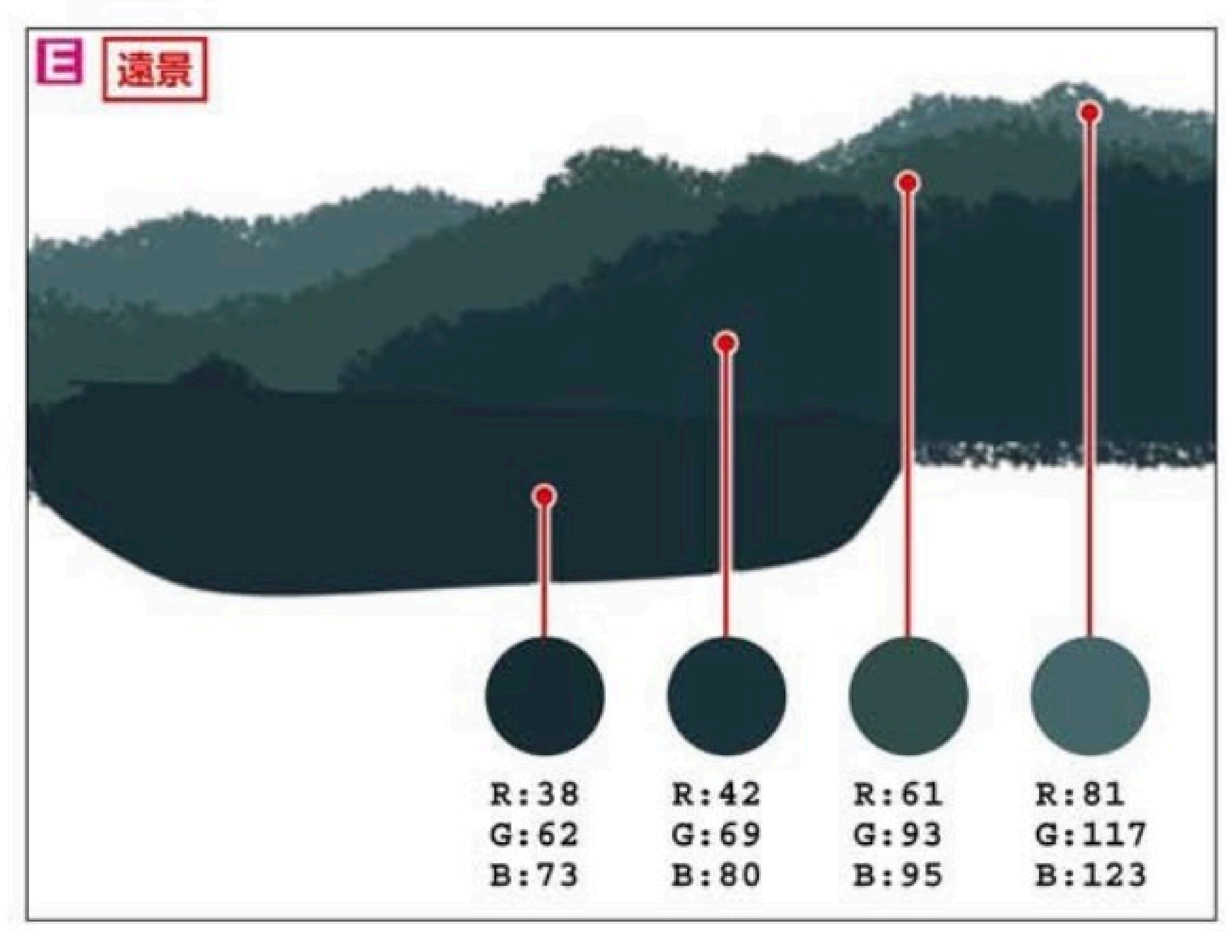


D 中景も同じように塗っていく。近景よりも薄い色を使用する。なお、近景で隠れてしまうような部分は、形を作る必要はない。

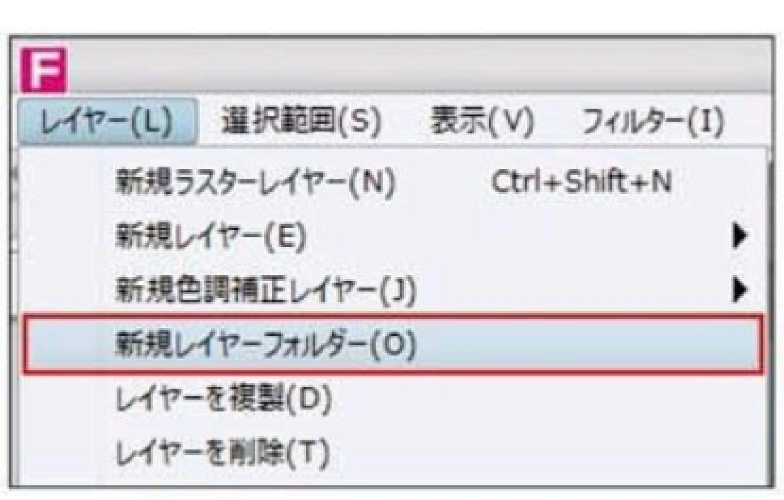


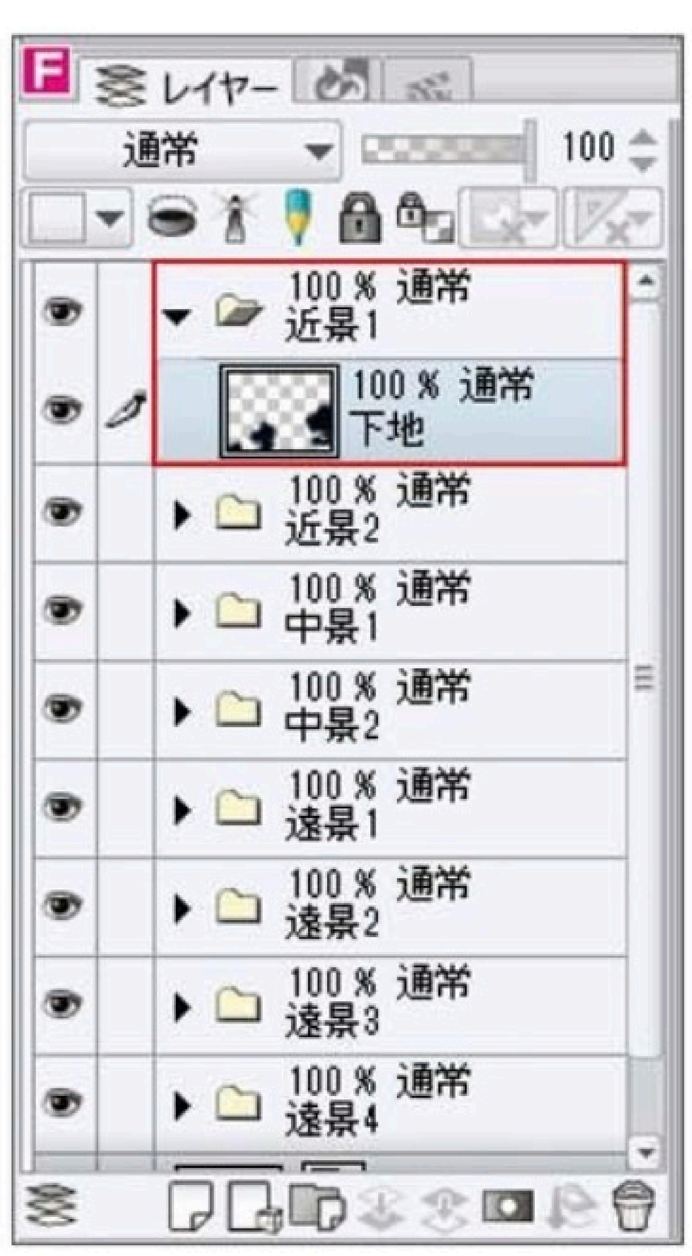
E 遠景も塗っていく。一番奥は、全体で最も薄い色になる。本来なら各距離で地続きとなる部分の色は、はっきりと分かれないが、そこは後々で調整するので、この時点では気にせずに塗っていく。

山の部分も「葉」ブラシを使用して塗っていくが、近景や中景よりもブラシサイズを小さくして細かく描くことで、遠くであることを表現できる。



F レイヤーが増えてきたら、［レイヤー］メニュー→［新規レイヤーフォルダー］を選択してレイヤーフォルダーを作成し、まとめておく。



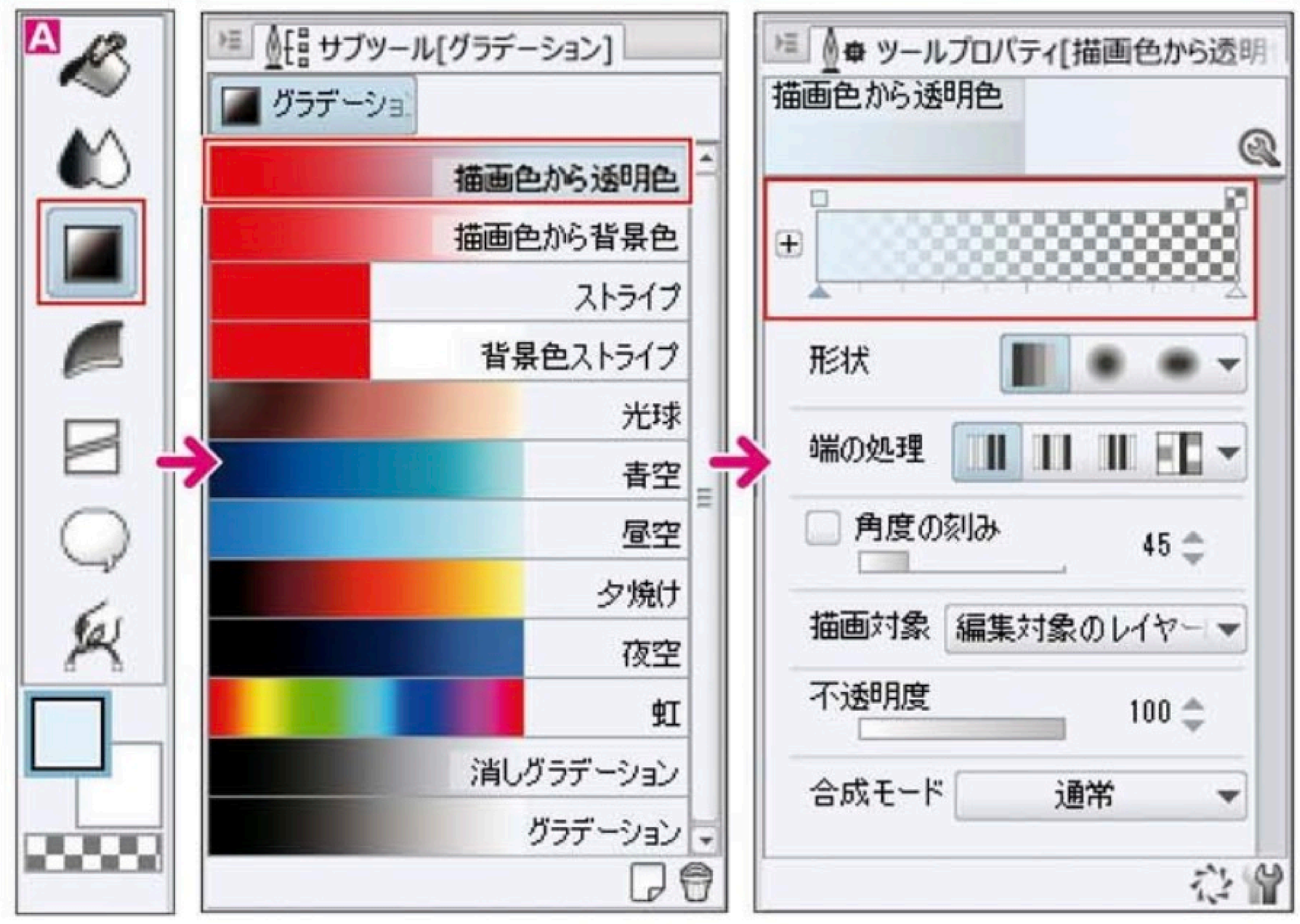


POINT レイヤーフォルダーにまとめる

レイヤーフォルダーを作成して関連性のあるパーツごとにまとめておくことで、レイヤーの管理がしやすくなります。ここでは、距離ごとにレイヤーフォルダーを分けています。この先の工程で細部を塗っていくことになりますが、関連性のあるレイヤーフォルダーの中に塗りのレイヤーを作成していきます。作業が進んでくるとレイヤーの数も膨大になってくるので、レイヤーを探す、予期せぬレイヤーに加筆してしまう、といった混乱を軽減できます。

1-3 空にグラデーションをかける

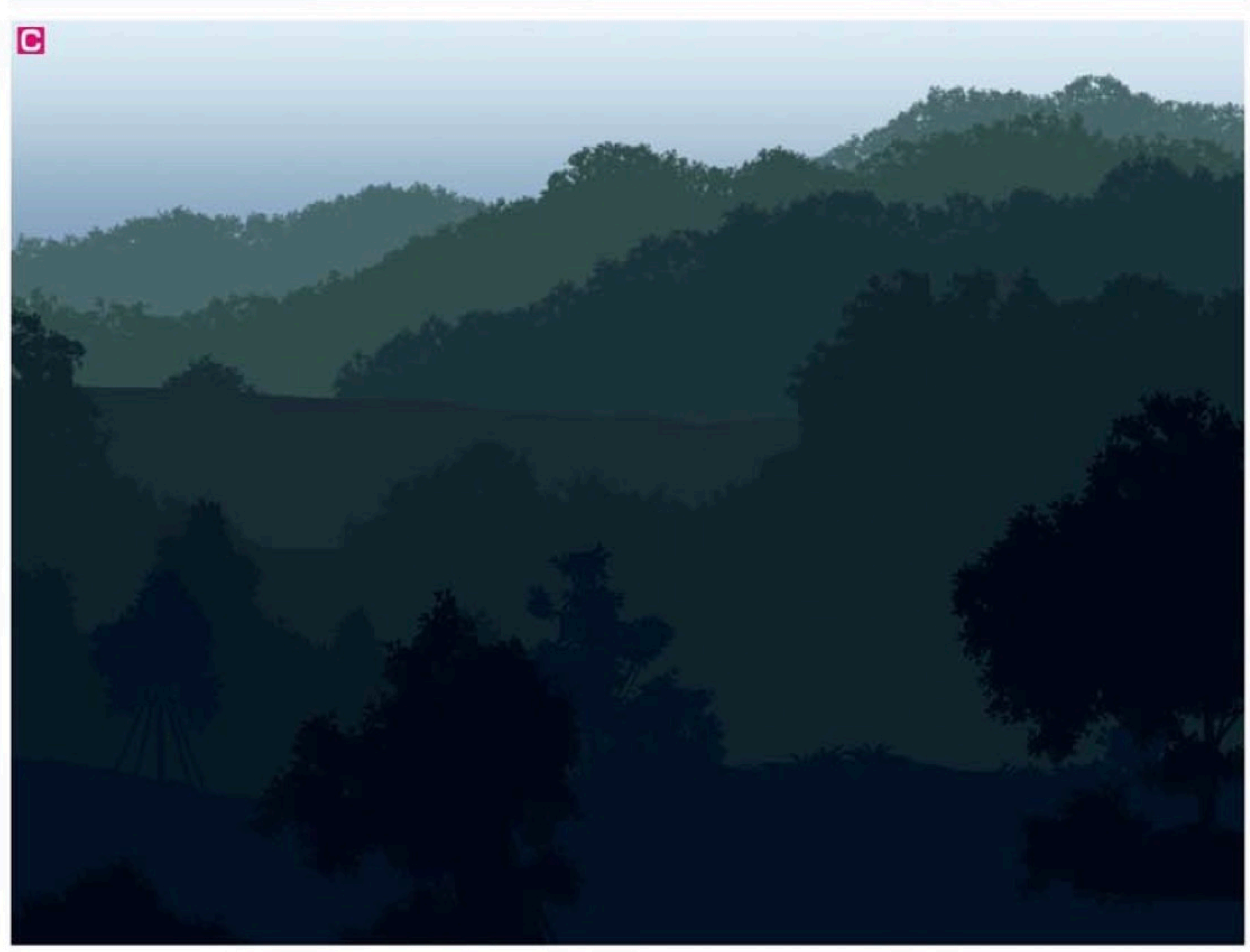
空の下地を塗っていきます。ここでは、単色で塗りつりぶし、軽くグラデーションをかける程度で十分です。
なお、空を塗る際は、遠景の一番奥の部分との色の兼ね合いに注意しましょう。色相、彩度が極端に違っていると、違和感が出てしまいます。
また、昼間を描く際は、空の方が暗くならないようにも注意します(ただし、実際は雪山などの色味が薄いロケーションや、直射日光で光が強く当たっている場合など、空より地上の方が明るくなる場合は多々あるので、ケースバイケースでもあります)。



A 空を水色で塗りつぶし、グラデーションをかけていく。グラデーションは、「グラデーションツール（P.19)」を使用することで簡単に作成できる。ツールパレットで「グラデーションツール」を選択したら、サブツールパレットで「描画色から透明色」を選択する。そして、ツールプロパティパレットで「明るい水色～透明色」となるようなグラデーションに設定する。



B 上が明るくなるように、空の上部から下部に向かってグラデーションをかける。なお、上部と下部、どちらの色が明るくなるかは、想定する時間や場所などによって変わるのでケースバイケースとなる。



C イラスト全体の下地が塗り終わった状態。これをベースに、次節から細かく塗っていく。

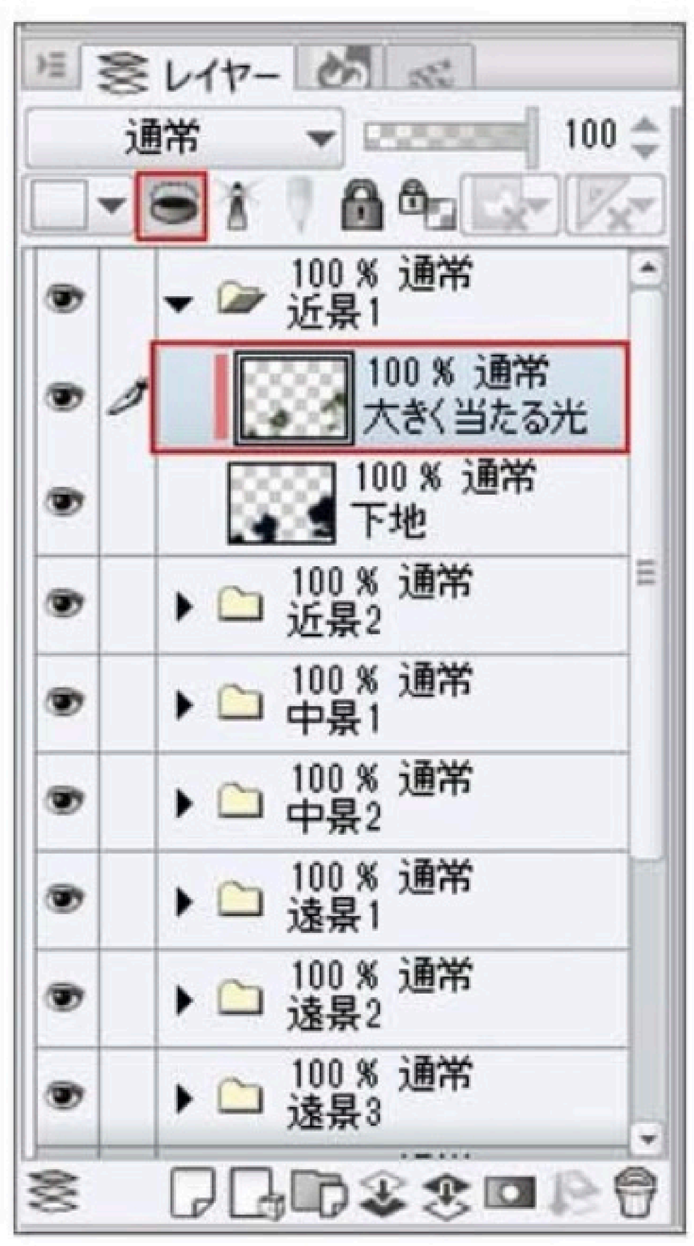
2 光を当てて立体感を出す

2-1 近景に光を当てる

大きく当たる光を描き入れることで、各場所の固有色（極端に明るくもなく、暗くもなっていないそのものの色）を塗っていきます。まずは近景です。

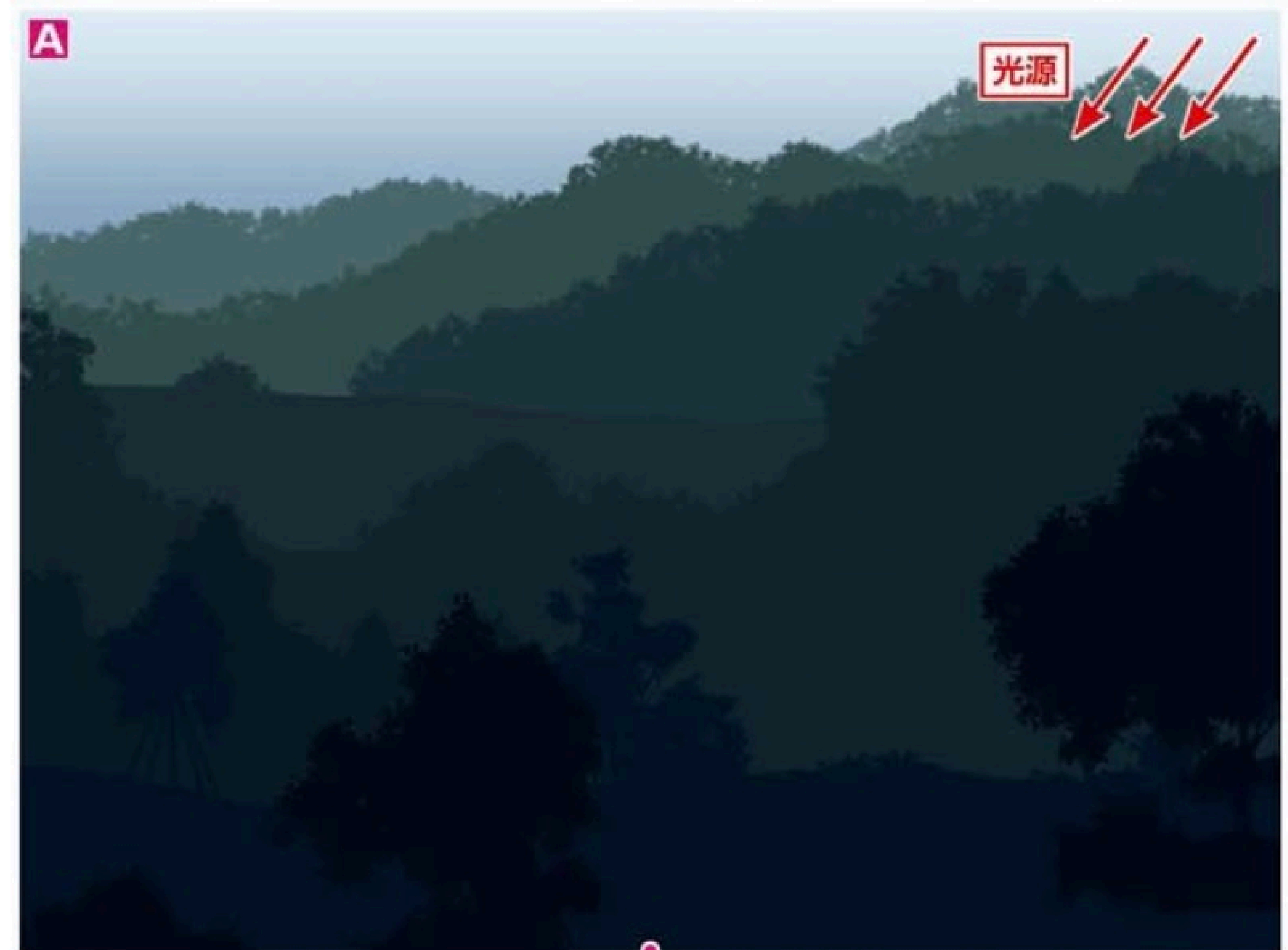
A 少し右上からの光源を想定する。

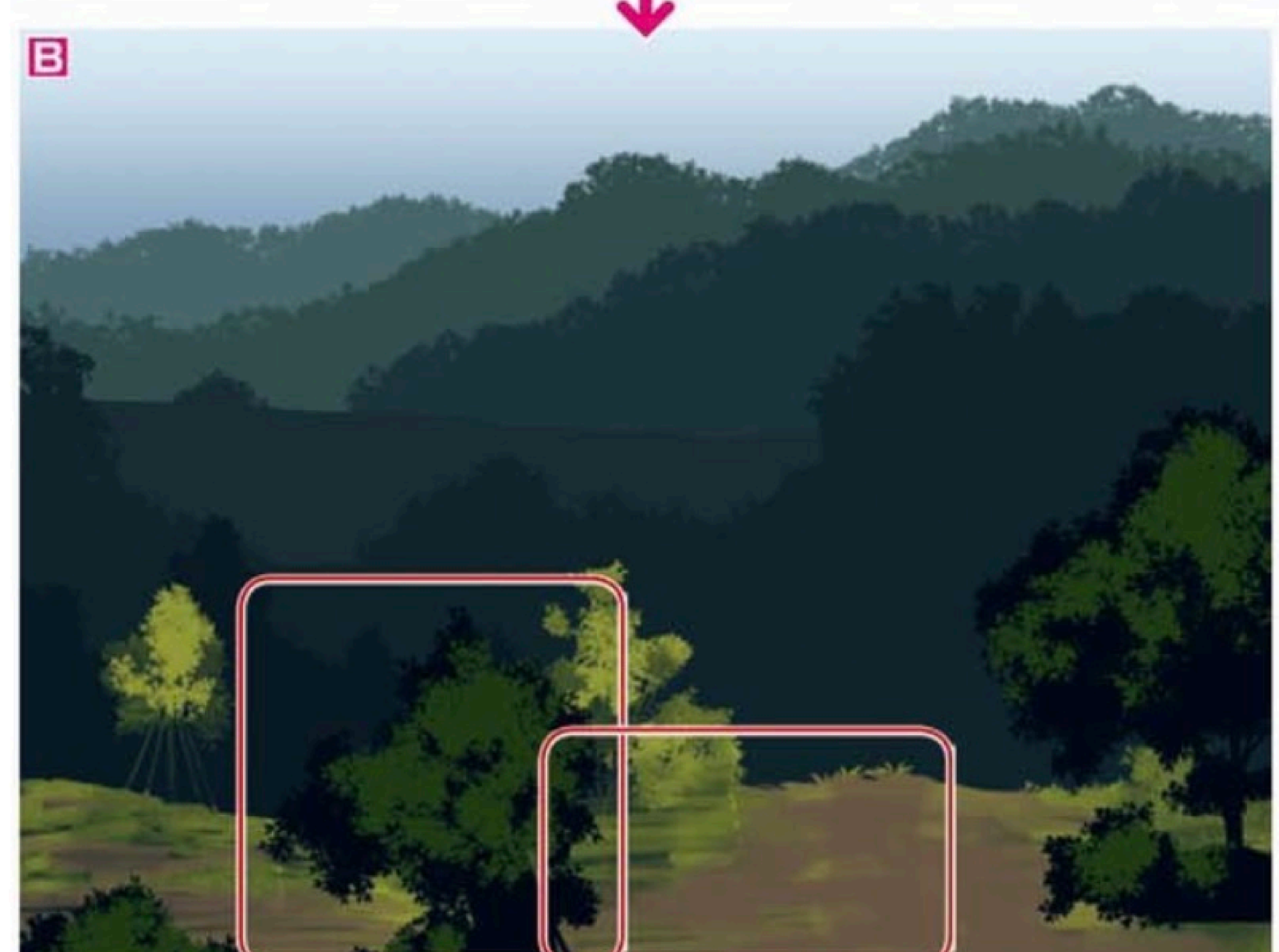
B 「1-2」で作成した陰色のベースを塗ったレイヤーの上にレイヤーを作成し、レイヤーパレットの「下のレイヤーでクリッピング」をクリックする。これで、陰色を塗った範囲からはみ出さずに塗ることができる。

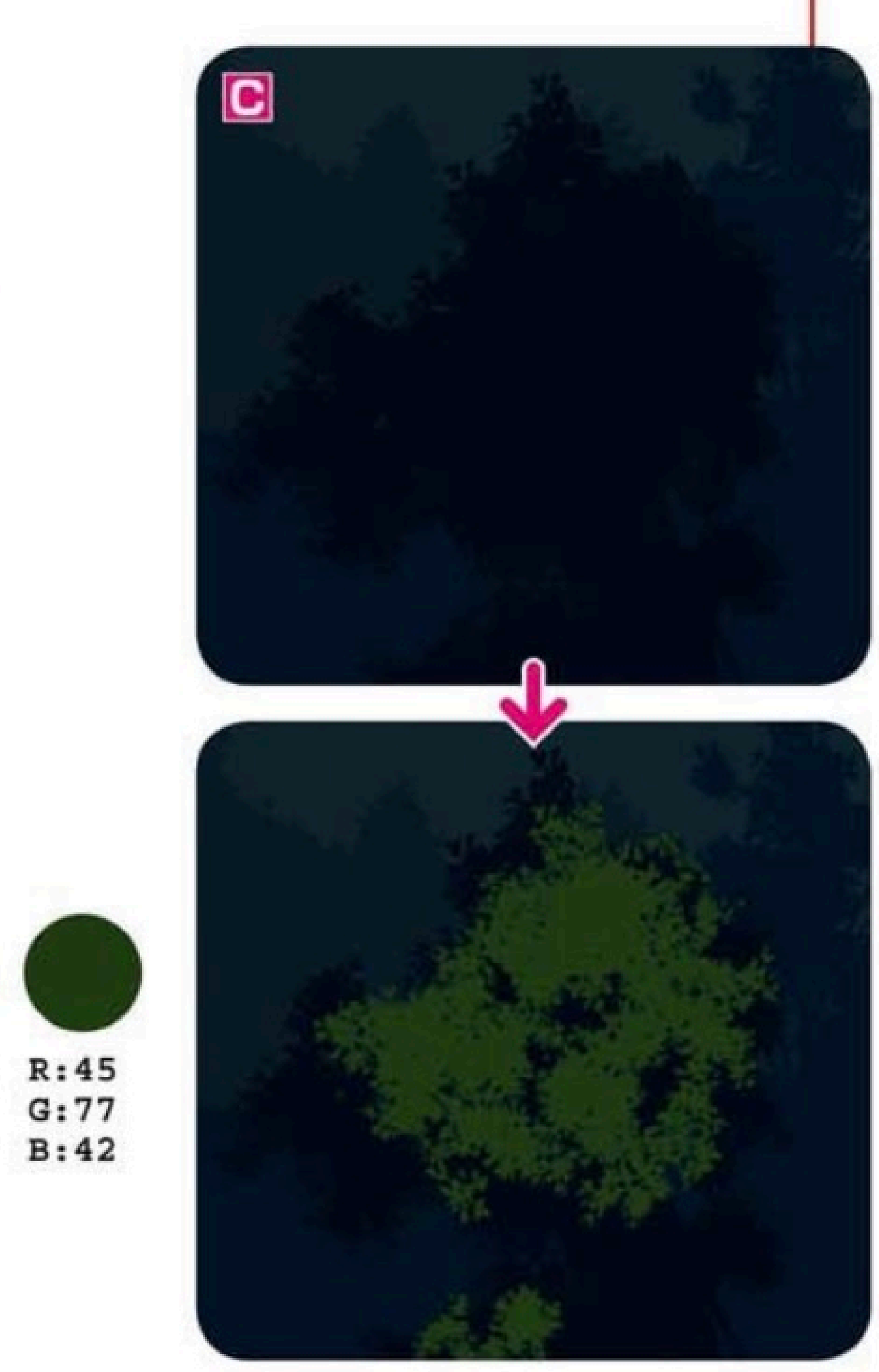


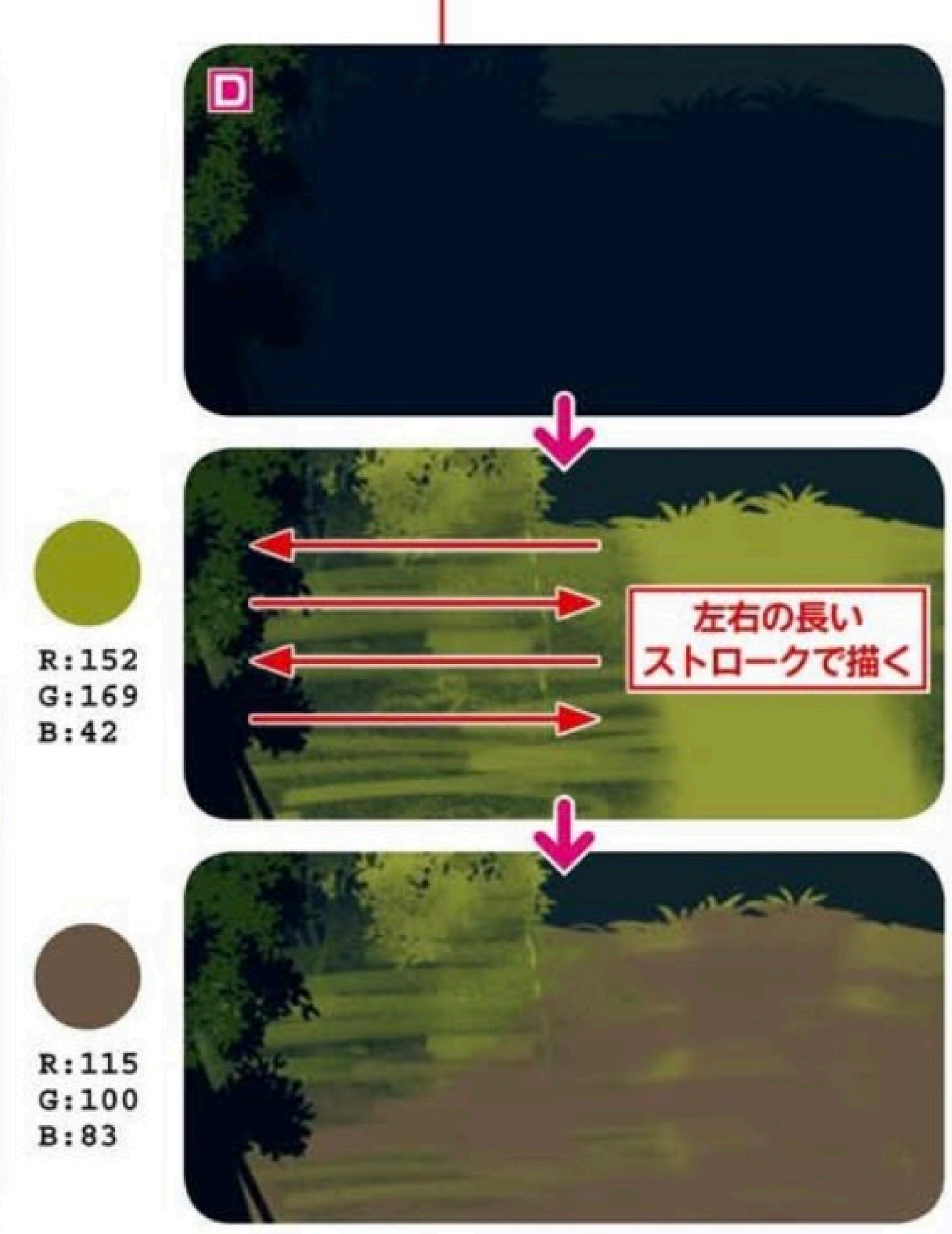
C 木の部分は、陰色を塗ったときと同様に、「葉」ブラシで塗っていく。

D 地面は左右の長いストロークを繰り返すように描く。「粗め塗り」ブラシで質感を出しつつ、黄緑色で塗った後に茶色を重ねる。









POINT 光源を意識しすぎない

このような屋外の風景の場合、光源をきちんと意識しすぎるとミニチュアっぽくなってしまいます。
実際の光は空気で拡散したり、さまざまなところから反射したりと、必ずしも一方向からのものではありません。人物や物の単体を塗る場合や屋内のように狭い空間を塗る場合なら一方向からの光でも問題ありませんが、屋外のような広い空間を描く場合の光源は、なんとなく意識する程度にしておきましょう。

2-2 中景に光を当てる

中景はイラストのメインとなる部分のため、要素が多くなります。色分けではベタ塗りをしただけでしたが、実際は道や家などのさまざまな要素があります。

この時点ではいきなり細部から描くようなことはせずに、まずは写真を見ながら、ざっくりとアタリをつける程度にしておきます。

なお、ここでも空気遠近法を意識して、近景よりも薄い色を使用していきます。

A ざっくりと道を描く。「粗め塗り」のようなテクスチャ感のあるブラシで、大まかな線を引くだけでよい。この道を基準にして家や地面を描き入れていく。

B 道に沿って地面や家を描く。
地面は、近景と同じように左右のストロークを繰り返すように描いていく。
家の窓や屋根の模様などの細かいディテールは後々描いていくので、ここでは大まかなの形を描くだけに留める。





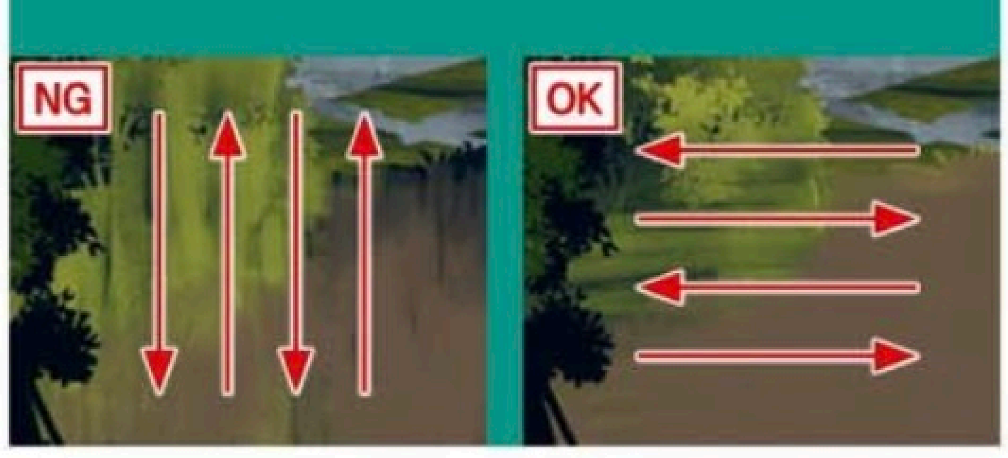


C 中景までが塗り終わった状態。
奥にいくほど、「2-1」で近景に使用した色よりも薄い色で塗っていく。



POINT ブラシを動かす方向

地面や道といった横に広がっているものは縦方向のブラシの動きで描いてしまうと、イラストが立ち上がって見えるため、違和感が出てしまいます。詳しくは、P.37 のコラムも参照ください。



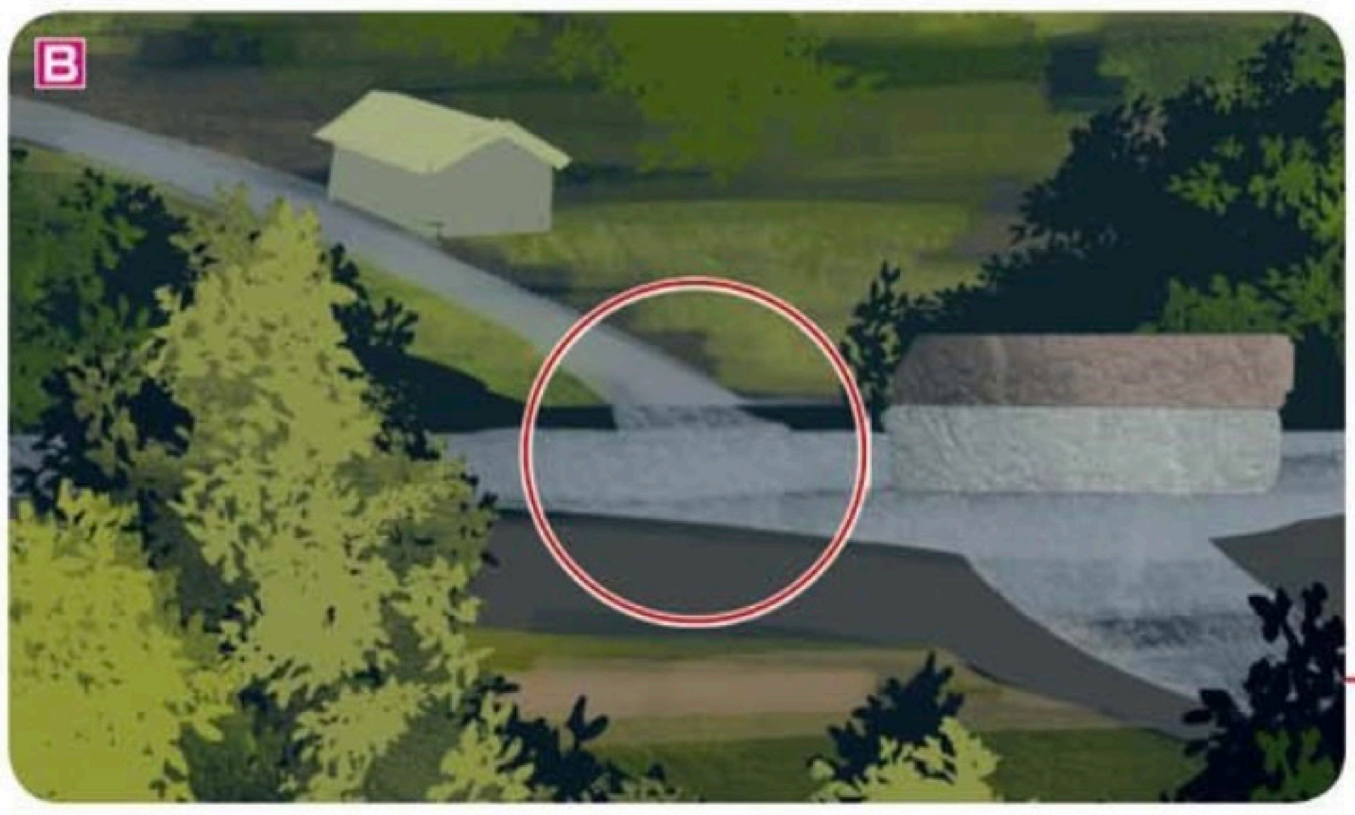
2-3 遠景に光を当てる

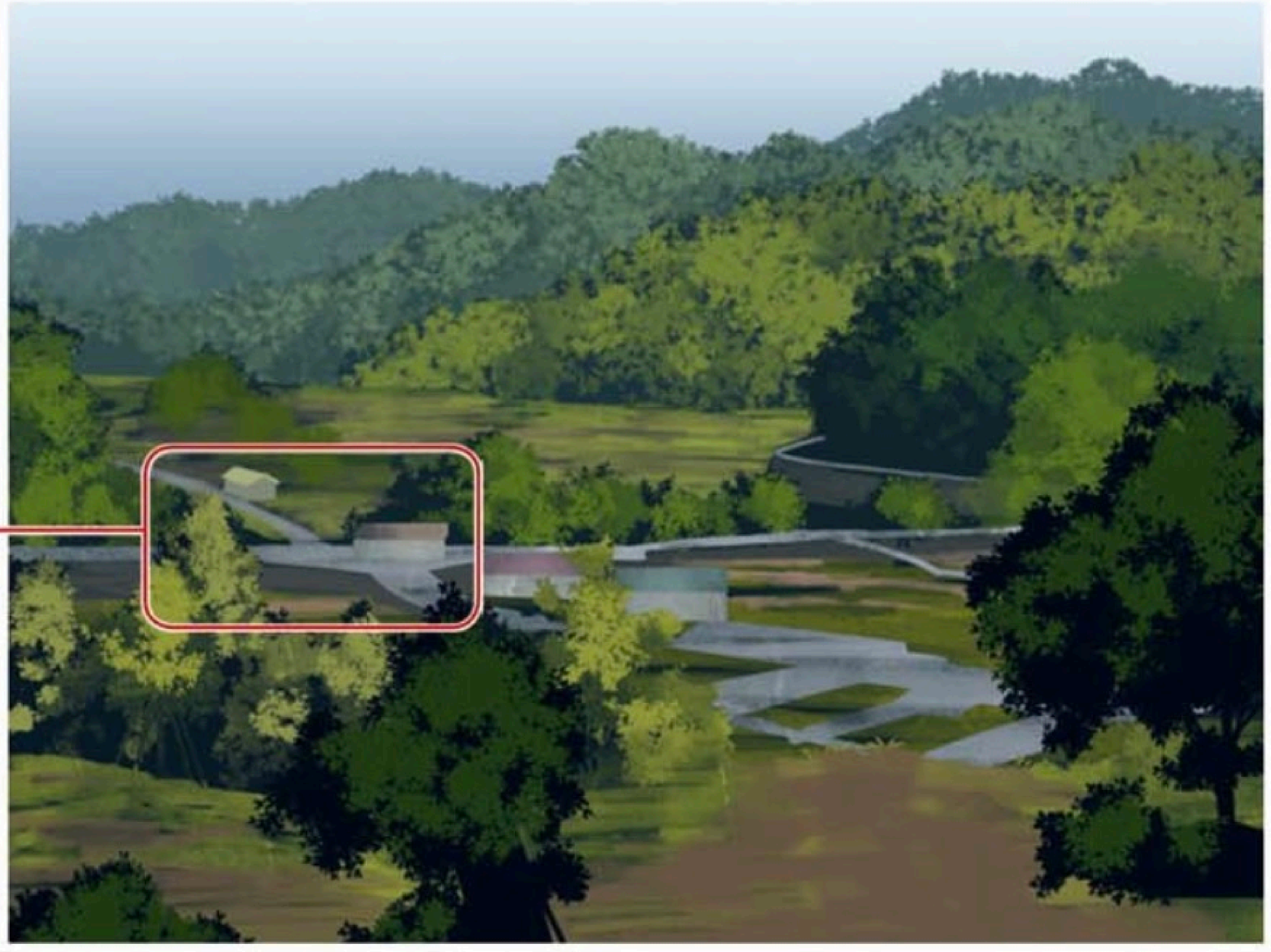
遠景を描いていきます。
なお、塗り全般にいえることですが、各部分の質感は、テクスチャ感のあるブラシで塗り、その後、透明色のブラシで薄く消し、薄くなりすぎたところをまた塗る、といった工程を重ねることで表現しています。こうやって色に変化をつけることで、イラストから単調さが消えて深みが出ます。

A 森､山の部分も､「葉」ブラシで塗っていく。また、遠景に向かうにつれて、暗い部分との差をあまり出さず､色幅を狭くしていく。近景〜遠景にいくにつれて、薄くもやがかっていくようなイメージだとわかりやすい。

B 地続きの前後のつながりもここで描く。あまり極端な色の変化にならないように心がける。

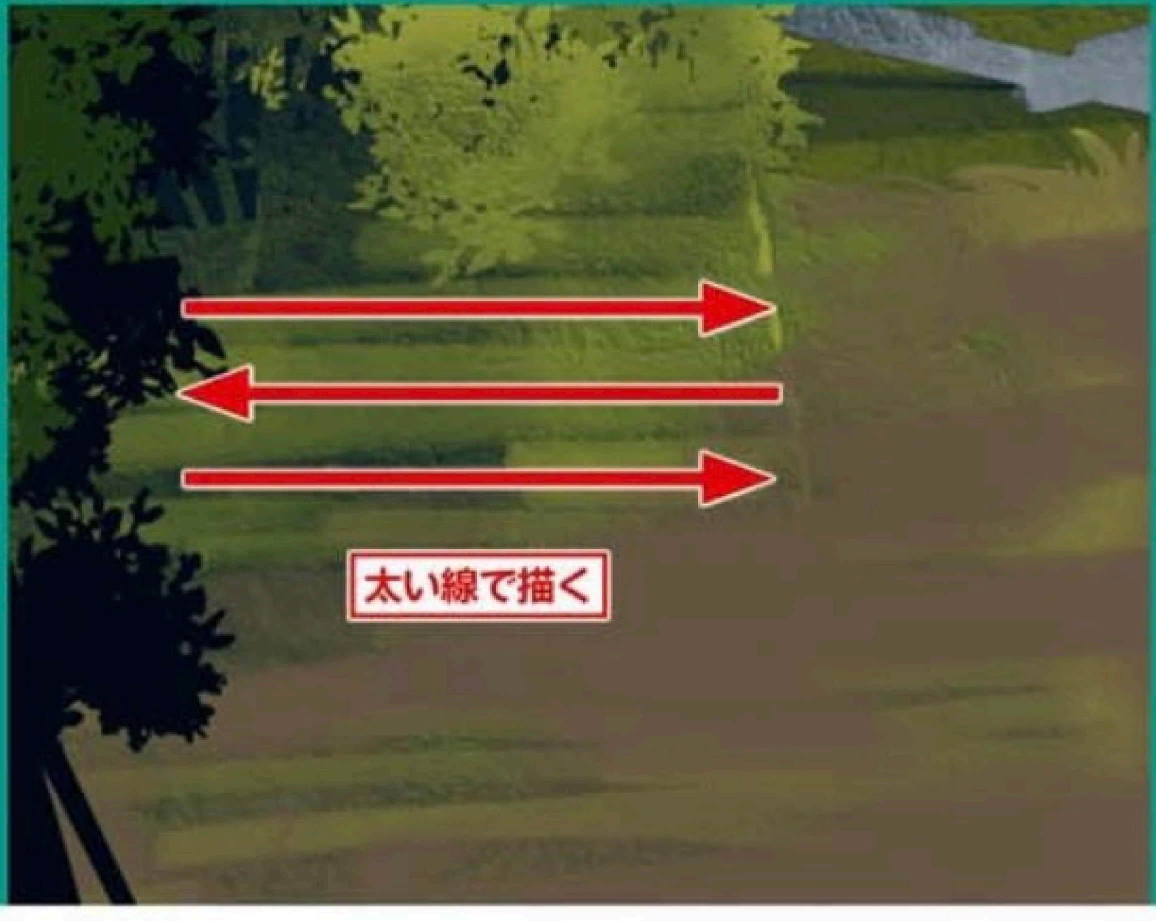


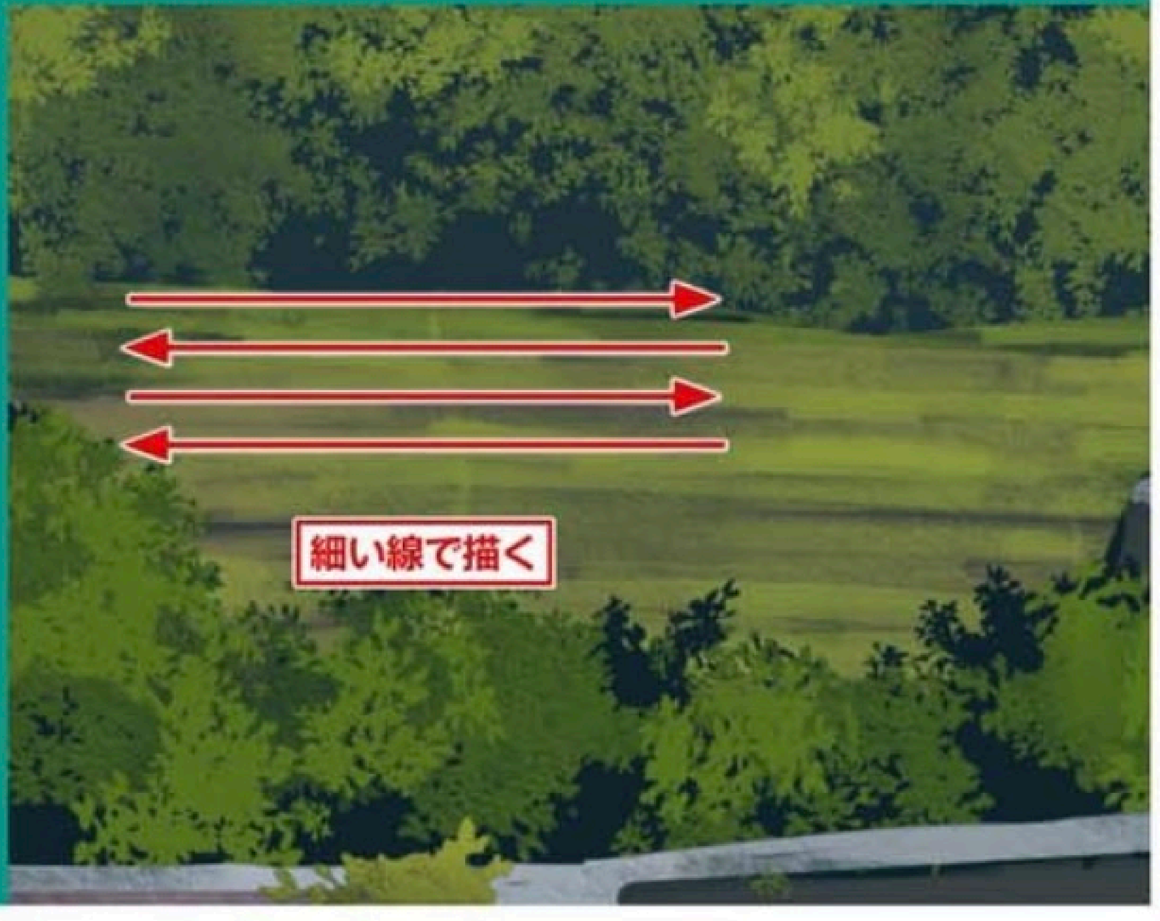




POINT 距離によってタッチの細かさを変える

物は、近景のものほど大きく、細部まで見え、遠景にいくにつれて小さく、曖昧に見えてきます。そこで、近景のものほど太い線を描き、遠景にいくほどブラシサイズを小さくし、細い線でストロークを重ねて描くことで遠近感を出すことができます。





2-4 明るさを追加する

明るさの段階を追加することで、イラストに深みとリアルさを出していきます。

A 「2-1」～「2-3」で塗ったレイヤーの上にレイヤーを新規作成し、合成モードを「加算」(もしくは「覆い焼き」「オーバーレイ」)に設定する。

「テクスチャ 1」や「粗め塗り」のようなテクスチャ感のあるブラシを使用し、明るい部分を重ねていく。傷をつけるイメージでざくざくと塗っていく。ここでもただ塗るだけではなく、塗った部分を透明色の「テクスチャ粗め」ブラシで薄めてなじませる。



2-5 遠景をかすませる

空気遠近法を意識して、遠景をかすませていきます。

A 遠景を塗ったレイヤーの上に合成モード「スクリーン」や「乗算」のレイヤーを作成し、空の色に近い色でかすませていく。遠景の情報量を抑えて遠近感を強めるとともに、全体の色がまとまり、画面に統一感が出る。同時に、空気のムラを表現できるため、リアルさも出る。





2-6 反射光を入れつつテクスチャ感を抑える

大きく当たる光が入れ終わったので、続いて反射光を入れていきます。
また、今のままだとブラシのテクスチャ感が強すぎて、悪い意味でデジタルイラストっぽさが強いので、「輪郭柔らか」ブラシを使用して、反射光を入れつつテクスチャ感を抑えていきます。

A 光源とは反対側に反射光を入れる。
さらに、暗いところ、奥まっているところ、視線を集めたくないところのテクスチャ感を抑えていく。
なお、「スポイトツール」で塗る付近の色を拾い、これまでに作った色の複雑さを損なわないようにする。

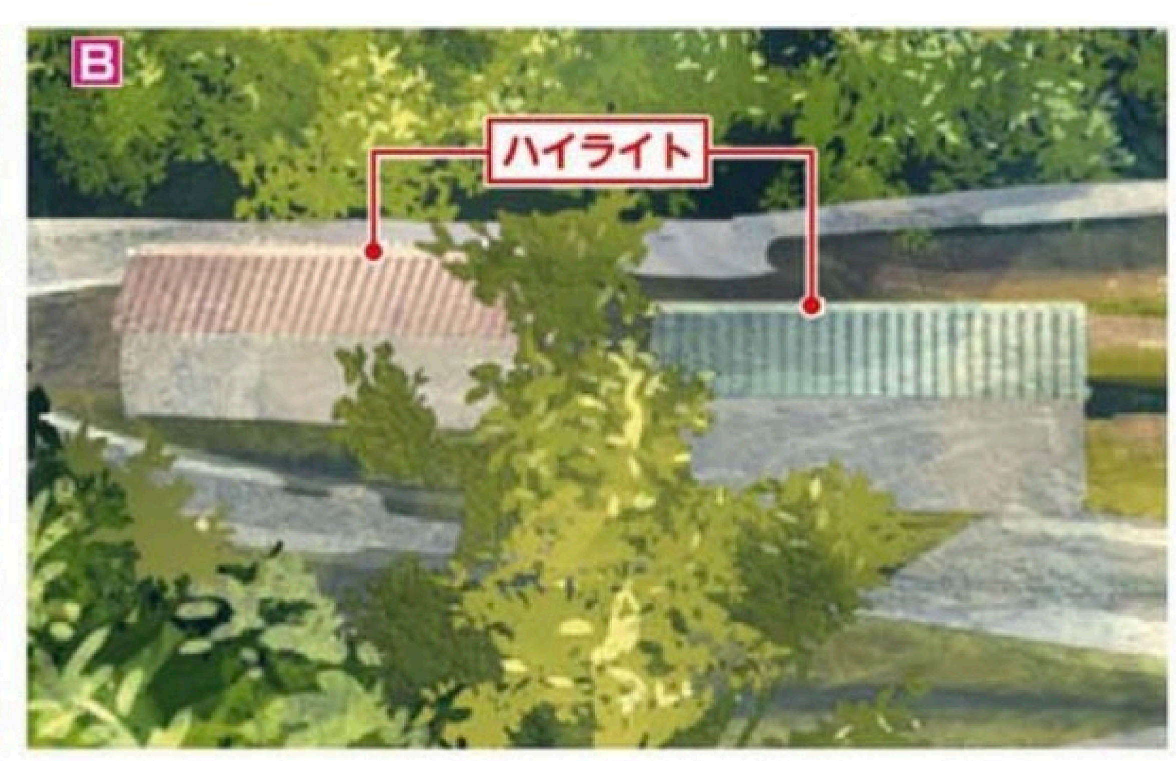


2-7 ハイライトを入れる

ハイライトを入れていきます。光の色は太陽光を意識して、黄色〜白に近い色で塗ります。
なお、ハイライトを入れすぎるとイラスト全体がうるさくなってしまうので、バランスには注意しましょう。

A 各レイヤーフォルダーの一番上に「加算（発光）」のレイヤーフォルダーを作成し、その中に細かい部位ごとのレイヤーを作成しながらハイライトを入れていく。近景や視線を集めたい部分を重点的にハイライトを入れていくが、ただ明るくするだけでなく、葉などの細かい形も表現していく。





B 家や道路のフチなどのエッジの利いている部分にハイライトを入れることで、物の輪郭を強調できる。

C 「大きく当たる光」「反射光」「ハイライト」の重要な３種類の光が全体に入った状態。

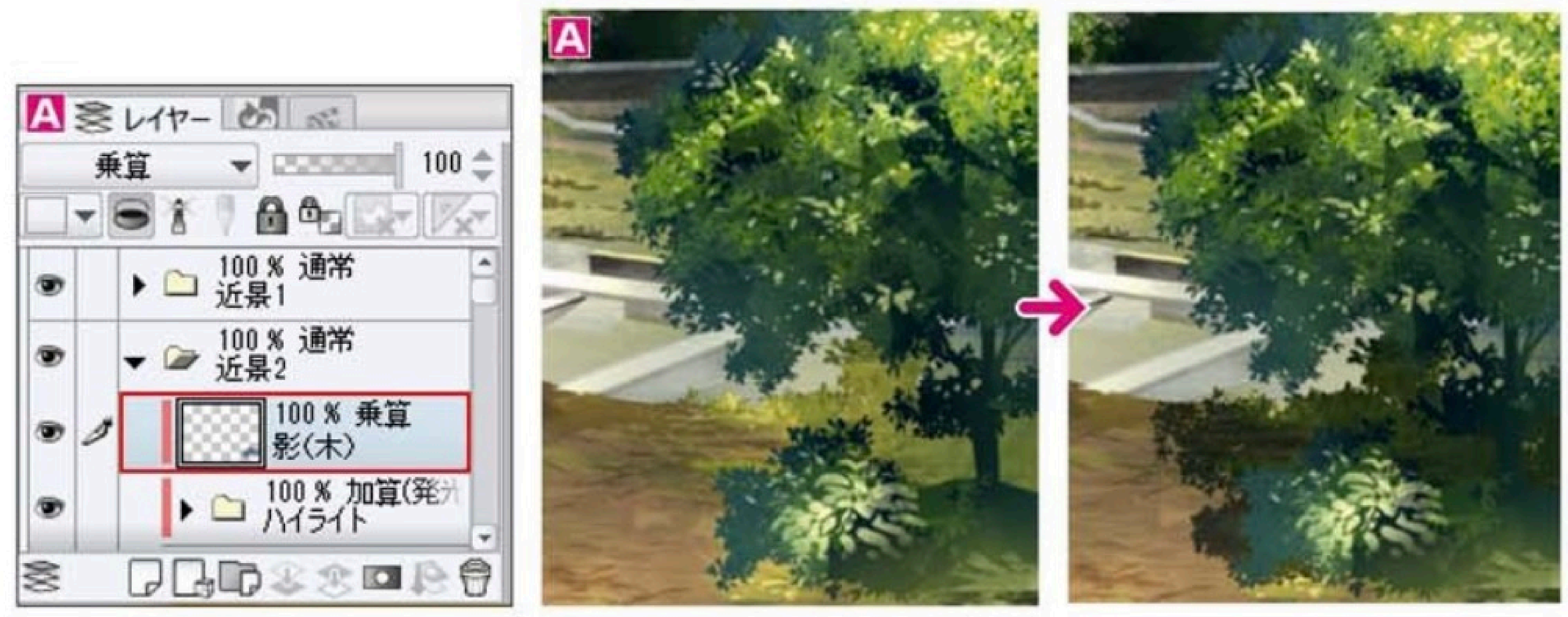




3 描き込む

3-1 影を入れる

物の影響でできる影を描き入れていきます。
影はただ黒で塗ればいいというものではありません。色や質感、形をきちんと意識して描きましょう。
なお、影の方向や長さで、光源の高さや向き、物との距離を表現できます。



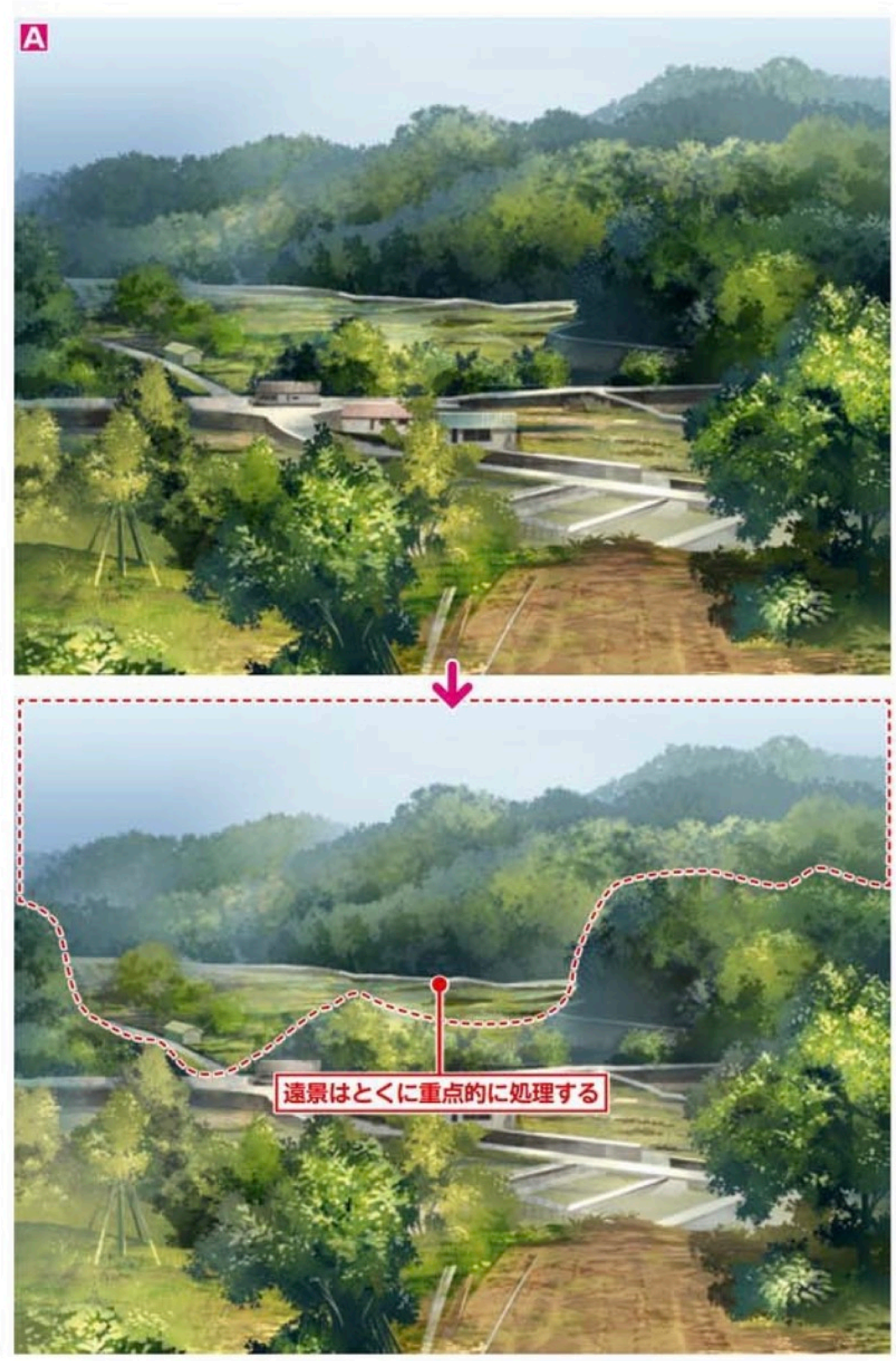


A 「乗算」のレイヤーを作成し、質感や形を意識しながら影を描いていく。乗算レイヤーを使用することで、色を重ねた部分が自然な影色で暗くなる。なお、木の影は、葉を塗ったときと同様に「葉」ブラシを使用する。

B 家に入る影は、まず「乗算」レイヤーを使用して窓の形を描いていく。その後、壁に屋根瓦の影を入れる。このときの落ち影の長さで、屋根瓦のフチと壁との距離がわかる。

3-2 空気感を出す

イラスト全体に薄く色を塗り、空気感を出します。
ここでは近景、中景、遠景の大きな単位ではなく、「1-2」で色分けした細かい部位ごとの遠近感を意識し、各部位の境目の奥になる部分を薄くかすませていきます。
この際、極端な遠近感を出してしまうと、イラスト全体で見たときの遠近感が損なわれてしまうので注意しましょう。



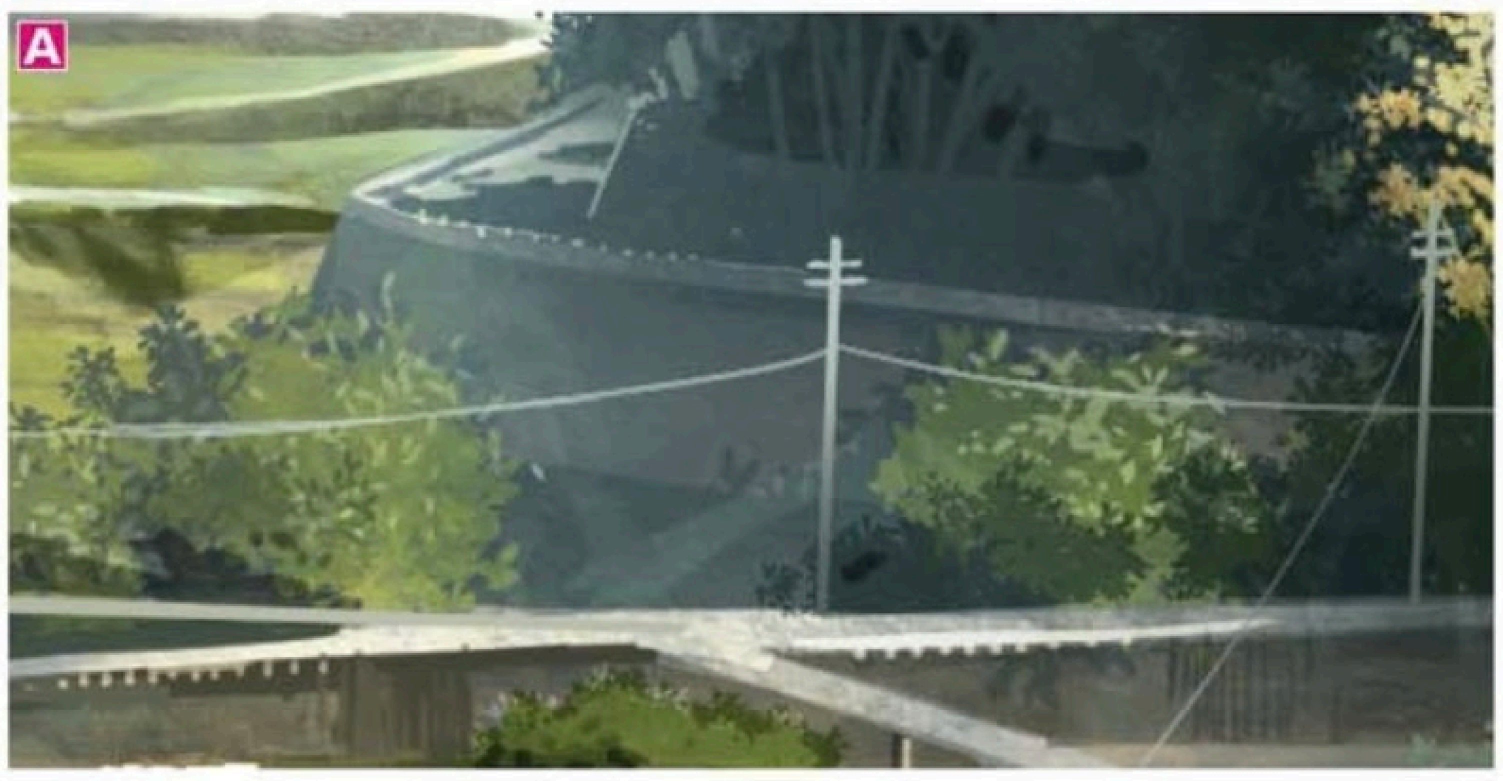
A 不透明度を下げたブラシや「スクリーン」レイヤーを併用して、物と物の境目に薄く色を塗り、遠近感と空気感を出していく。遠景はとくに重点的に処理する。

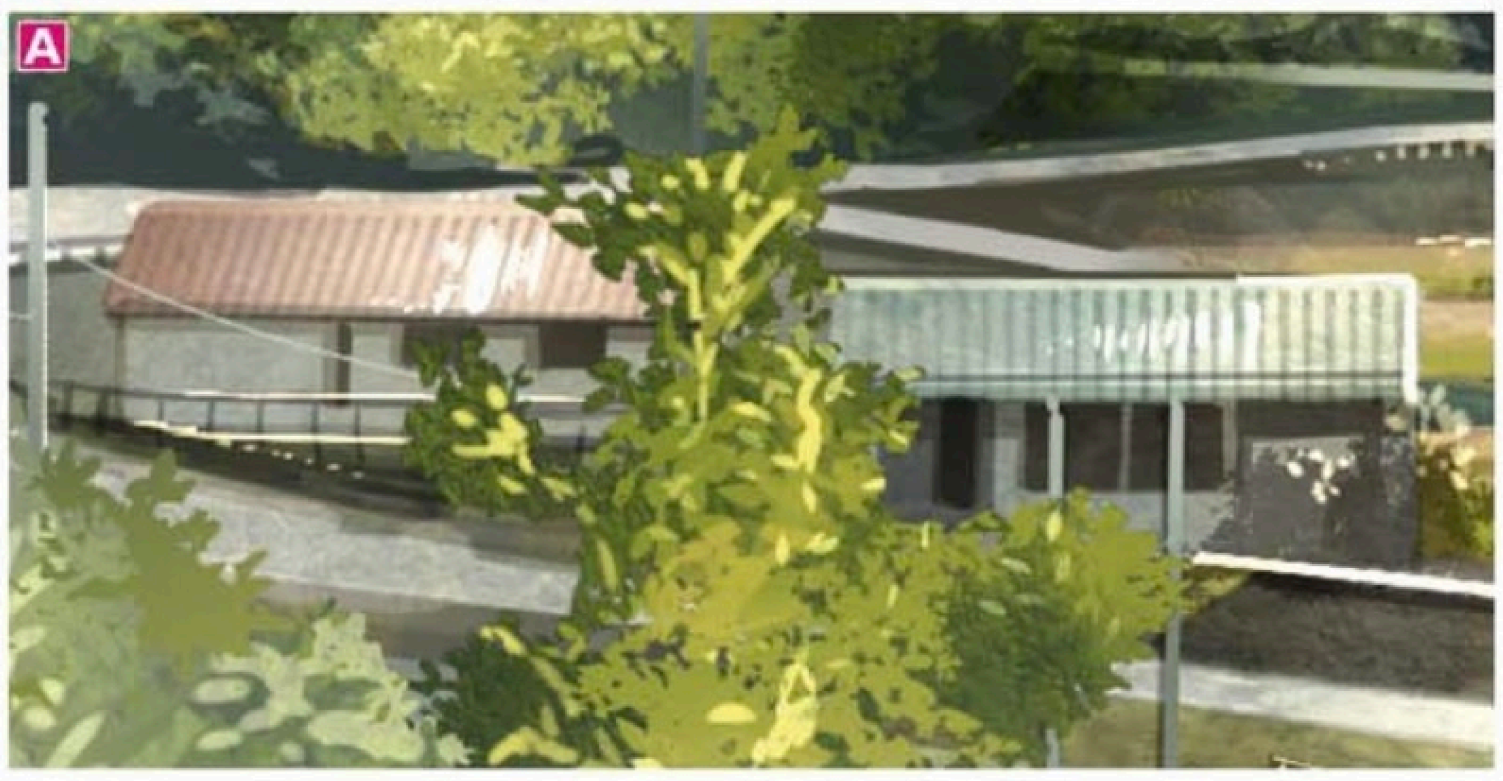


3-3 中景を描き込む

メインとなる中景部分に細かい要素を描き入れていきます。

A 電柱や柵などの建造物を追加し、家や道を細かく描き込む。視線を集めたい部分をとくに重点的に描き込む。

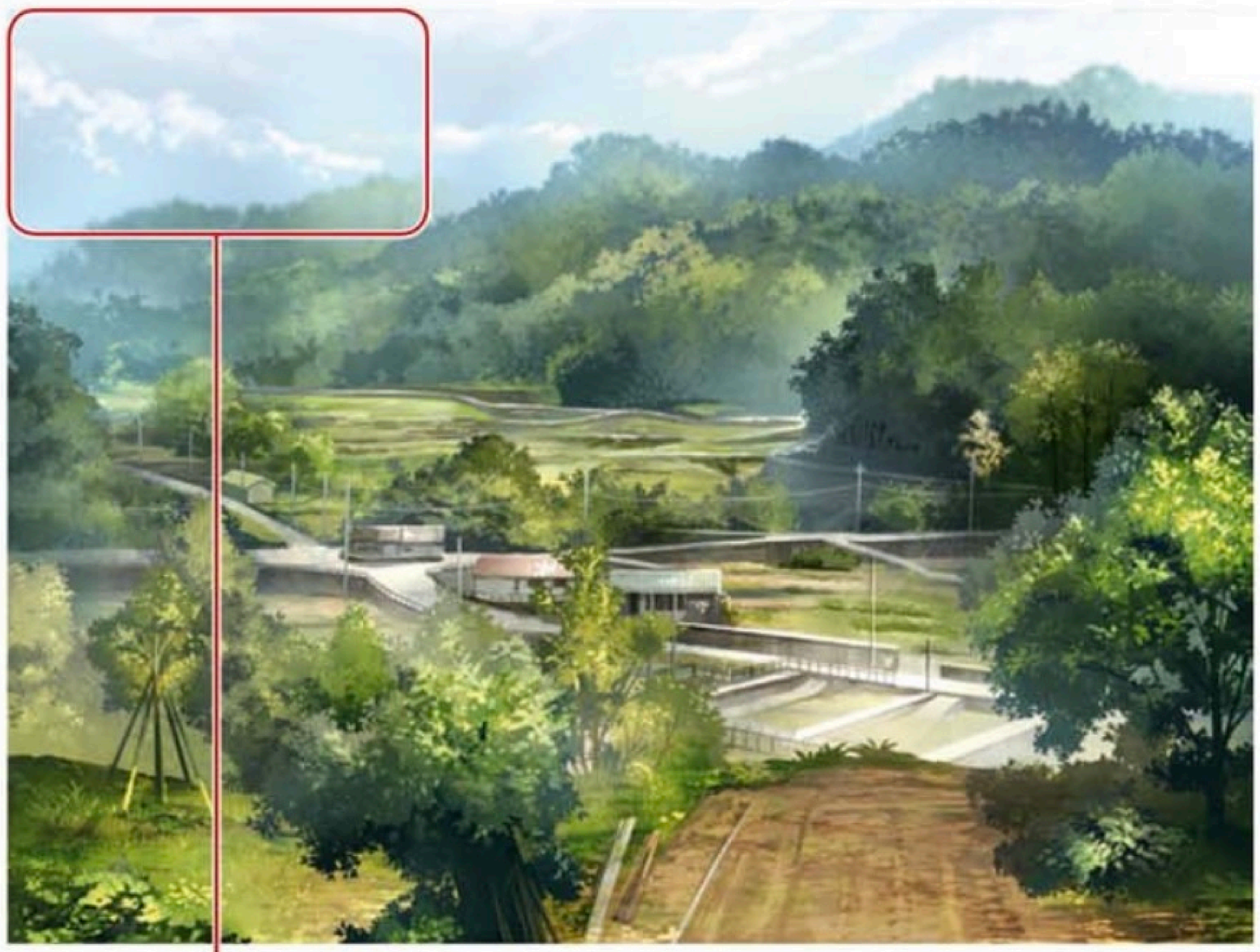




3-4 雲を描く

空に雲を描いていきますが、元の写真の空がそこまで特徴的ではないので、そこまで描き込むようなことはしません。暗い部分の作業はせず雲の明るい部分だけで描きます。
雲にもさまざまな形があるので、それを描き分けることでイラストにリアルさが出ます。

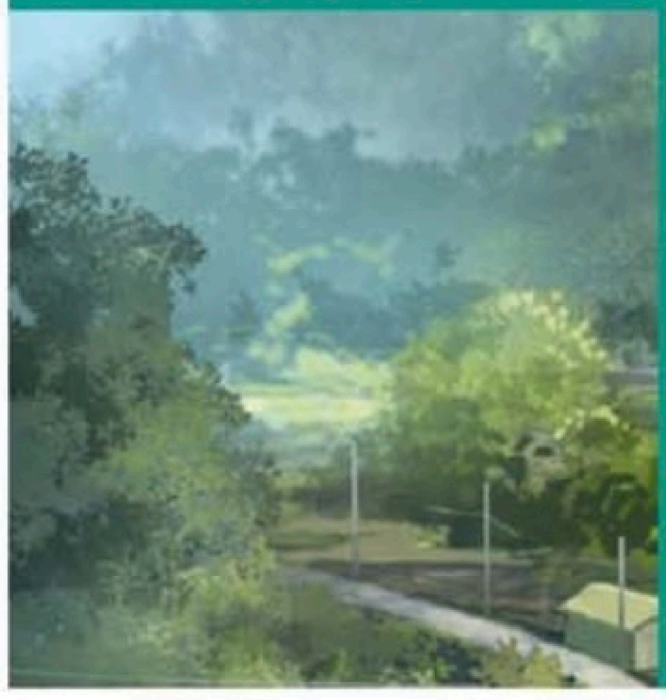
A 左下のモコモコした雲と、薄く引き伸ばされた雲を描く。
雲の描き方は、P.38「1-1」も参照のこと。

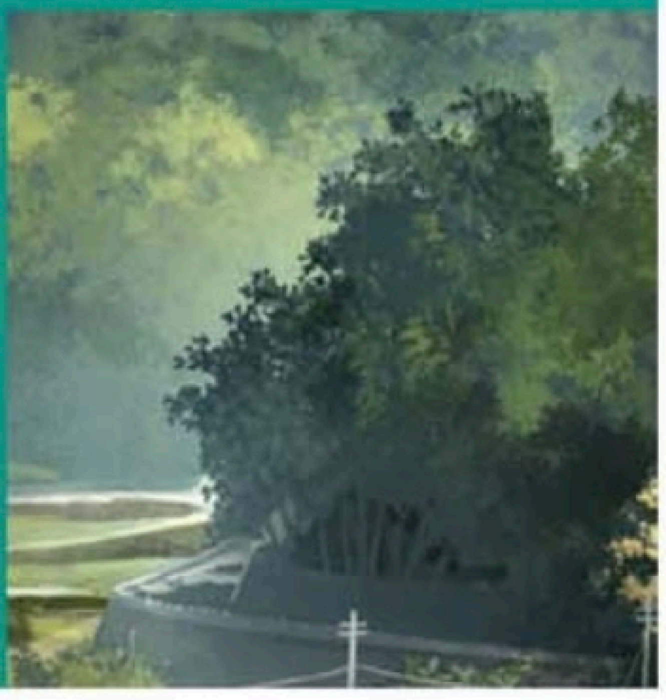




POINT 雲やもやで出す空気感

雲やもや、景色をかすませるといった演出は、空気感を表現する上で非常に重要な役割を果たします。とくに、各距離の境目に入れることで、遠近感も同時に強調されます。





4 仕上げ

4-1 遠近感を強調する

仕上げていきます。写生という意味では「3-4」ぐらいでも十分ですが、イラストとしてはまだ少し物足りないので細かい調整をしていきます。

A 近景や視線を集めたい部分の描き込みを増やす。



B 遠近感を強調する。暗い部分はさらに暗く、明るい部分はさらに明るくし、各距離の境目のコントラスト差を強める。





Column 2 イラストにストーリーを持たせる

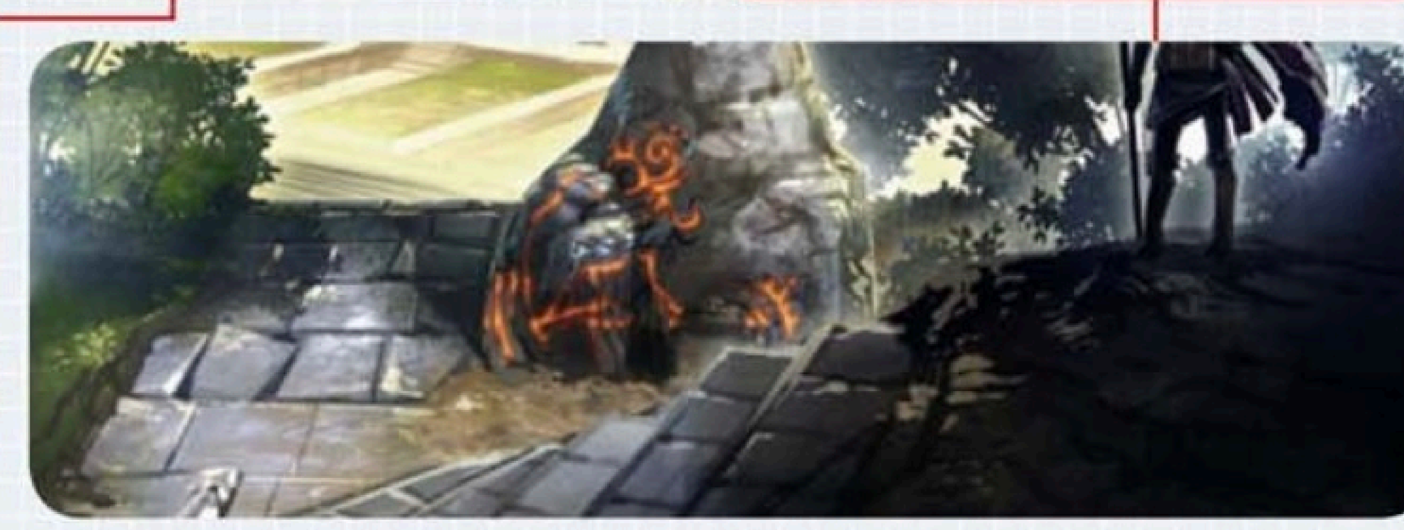
世の中には、思わず見入ってしまうイラストというものがあります。
見入らせる、つまり、「見る人をいかにしてイラストの世界に入り込ませるか」ということは、イラストを描く上で永遠の課題でもあります。１人でも２人でも、イラストの世界に入り込んでくれる人がいたのであれば、作者としてこれ以上の喜びはありません。

P.103 で解説する空気感とも関係してきますが、イラストの世界に入ってもらうには、さまざまな工夫が必要になってきます。そのうちのひとつが、「イラストにストーリーを持たせる」ということです。これは、目で見えている以上のスケール感をイラストに与えてくれます。

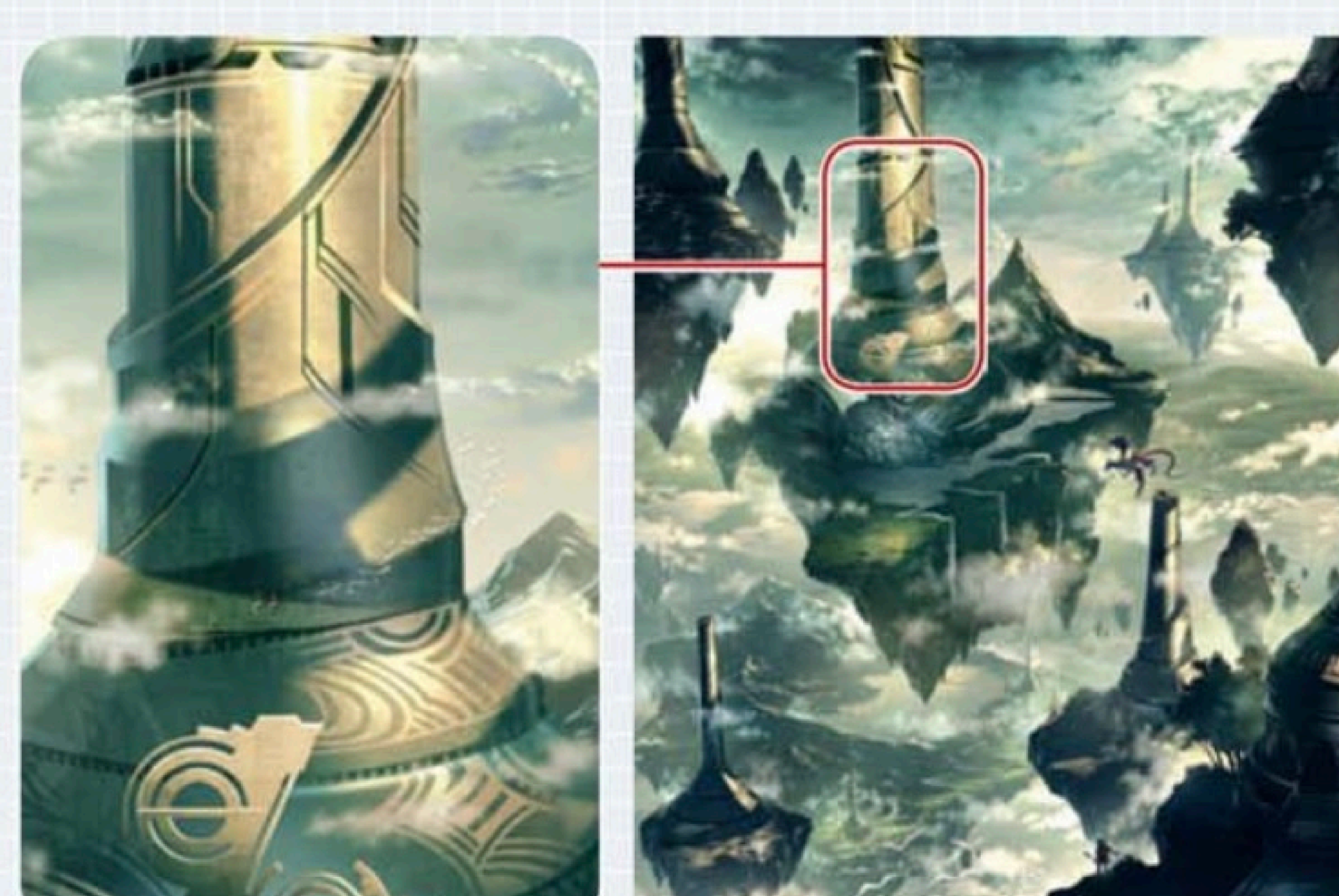


たとえば、２章の６節「風景イラストをファンタジー風にする」のイラストでは、最近景に遺跡の入口を配置しています。
これは､メインとなる道筋以外を示唆させるためのもので、「もしかしたらこのイラストに描かれていないところにもさまざまな物が存在しているのでは？」という「画面外の広がり」を感じさせるための要素です。
遠景に見える橋も同様の効果を狙っています。





４章の２節「シルエットペインティング」のイラストでは、画面内にある物とは関係のない大きな影を入れています。これも、「画面の外にこの影の元になる何かがあるのでは？」と見る人の妄想をかきたてるための要素です。



ファンタジーイラストでは、妄想をかきたてるワクワク感をどのようにして表現していくのかが、とくに重要になってきます。そのため、描かれていない部分にまで何らかの要素を示唆させることで、一層魅力的なイラストに仕上がっていきます。
しかし、こういったこちらの意図は、見る人すべてに伝わるわけではなく、ときにはまったく意図していない異なった見解を生んでしまうこともあるかもしれません。
それでも、ただ漠然と描くのではなく、常にストーリーを持たせることを意識しておきましょう。

6 風景イラストをファンタジー風にする

前節の「写真を元に風景イラストを描く」で描いた風景イラストを、ファンタジー風にしていきます。「ファンタジー」と一口にいってもさまざまな要素がありますが、ここでは参考までに、私の考える「ファンタジー風にするにあたっての５つのポイント」を盛り込んで描いていきます。

ゾウノセ式 ファンタジー風にするための5つのポイント

1. 空をドラマチックにする
2. 色味を鮮やかにする
3. 特徴的な地形・人工物を追加する
4. 文様を入れる
5. 発光エフェクトを追加する





1 空をドラマチックにする

1-1 空の色を変更する

空は、風景イラスト全体の雰囲気を決定する重要な部分です。
晴天を描くことで明るい雰囲気になり、逆に、暗雲を描くことで暗い雰囲気にもなります。
ここでは、ファンタジーならではの独特の雰囲気を表現していきます。



A 空の下地の色を変更する。今のままでは大分薄味なので、空の下地のレイヤーを選択し、[編集]メニュー→[線の色を描画色に変更]で、濃い藍色に塗り替える。

B 上部に「乗算」レイヤーで濃い色を、下部に「加算」レイヤーで明るい色を追加する。このような幅の大きいグラデーションを作成することで、文明世界にはない空気の澄んだ感じを出す。



1-2 層を重ねて雲を描く

雲の層を重ねることで、空に深みを出していきます。大きさ、色の違う雲の層を重ねることで、空にさらなる奥行きが生まれ、雄大な空に変化していきます。



A まずは、最も奥の層の雲を描く。ブラシは「雲 柔」、色は暗い青みがかったグレーを使用する。なお、奥にいくにつれてブラシサイズを小さくすることでも遠近感を表現できる。
また、色混ぜツールの「ぼかし」使用して、ところどころをぼかしていく。ツールパレットの「色混ぜツール」→サブツールパレットの「ぼかし」を選択し、ツールプロパティパレットでブラシサイズやブラシ濃度を設定することで使用できる。全体をまんべんなくぼかすより、わざとムラを作ることでメリハリを出している。

B 右上には微妙に太陽の光が乱反射しているような暖色を加えている。光源の位置を示唆すると同時に色味を増やし、ファンタジーならではの空気感を表現している。

C 2層目の雲を描く。ブラシは「雲 柔」、色は奥の層との差を出すために白に近いグレーを使用する。大まかに塗ったら、端を透明色の同様のブラシで削りつつ形を整える。
ここも、ところどころぼかしていくが、奥の層よりも大きく凹凸をつけることがポイント。遠近感が強調される。

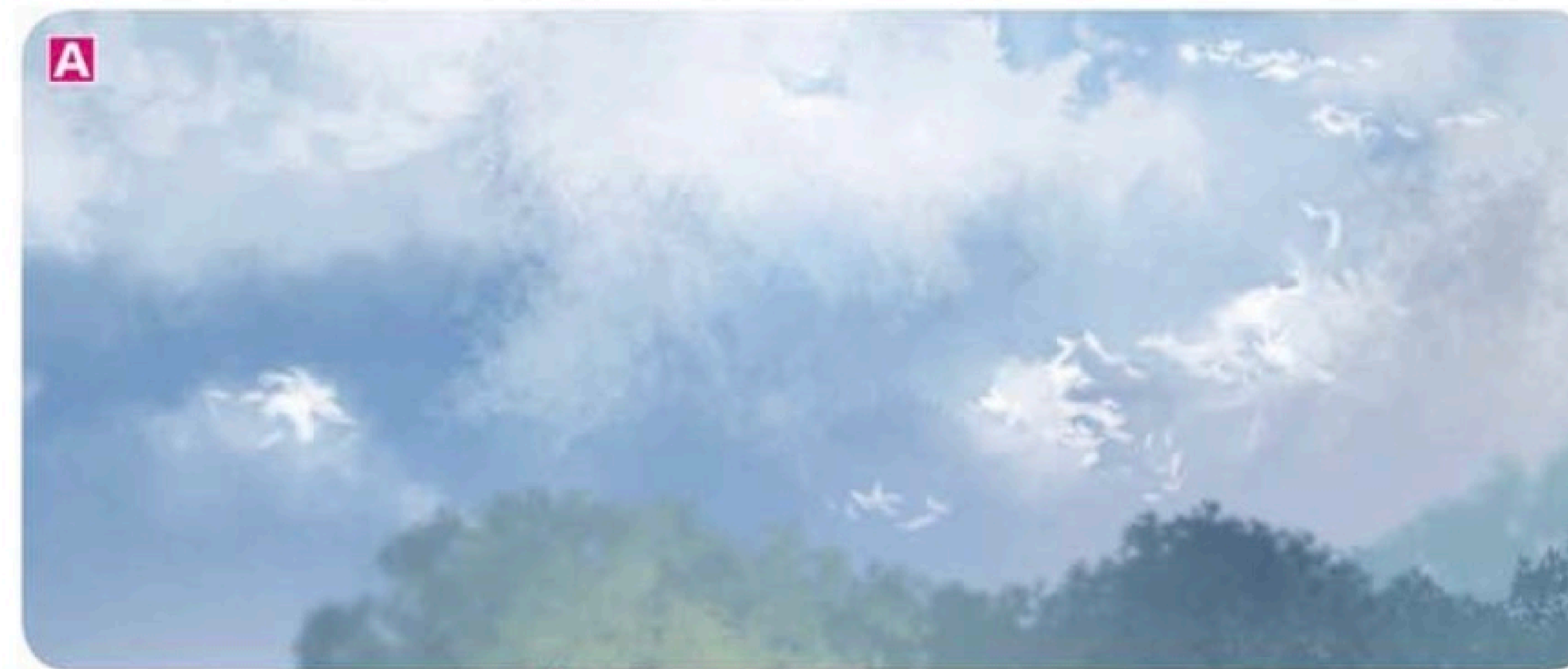


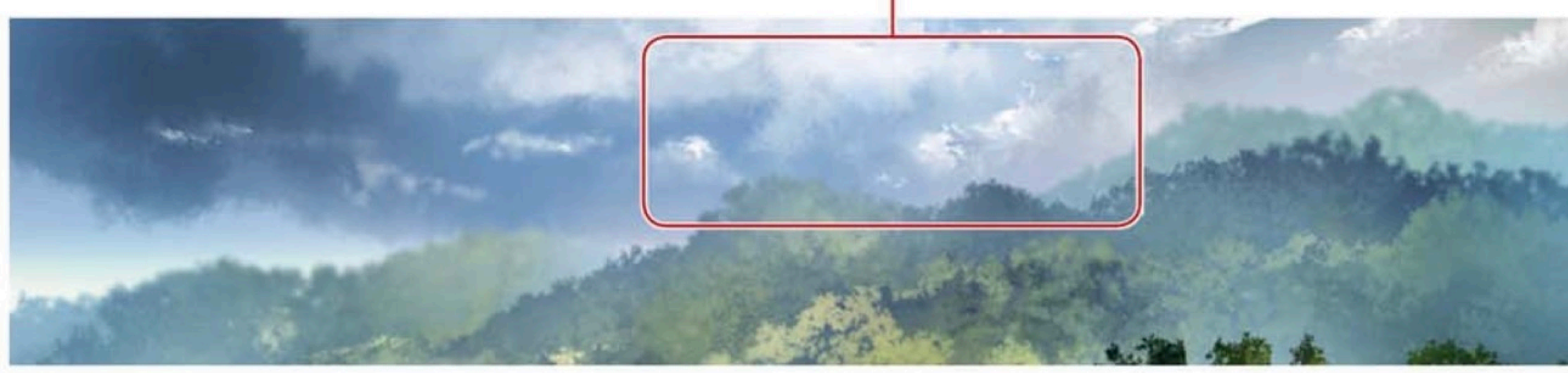
1-3 細かい雲を描く

ここまでは、大きな雲を描いてきたので、細かい雲を加えてメリハリをつけていきます。

A 「1-2」で形のぼかした雲を描いたので、「雲 硬」ブラシを使用して形のはっきりとした雲を描いていく。ブラシサイズを小さくし、細かく描く。

A



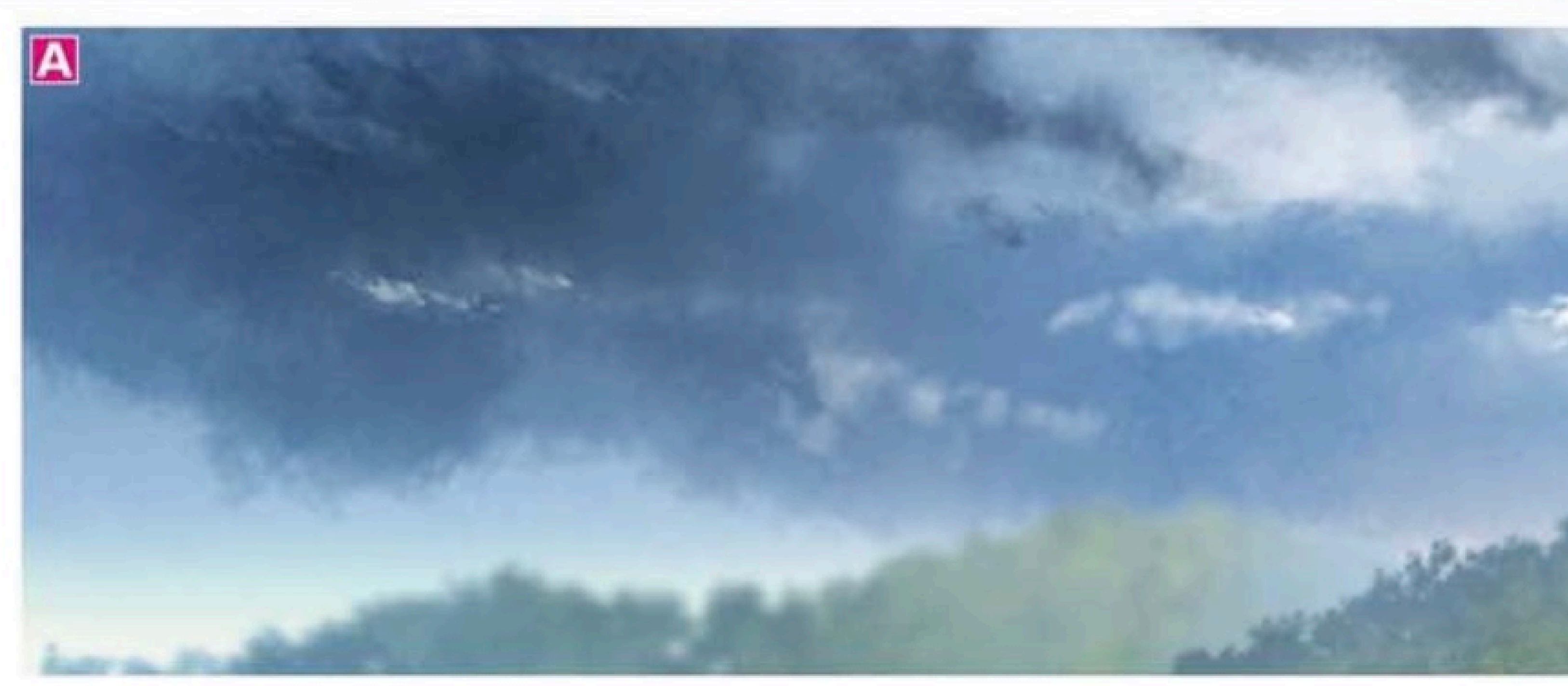


1-4 雲に複雑性を出す

奥の層の雲と、手前の層の雲のつながっている様子を描き込み、空に複雑性を出していきます。

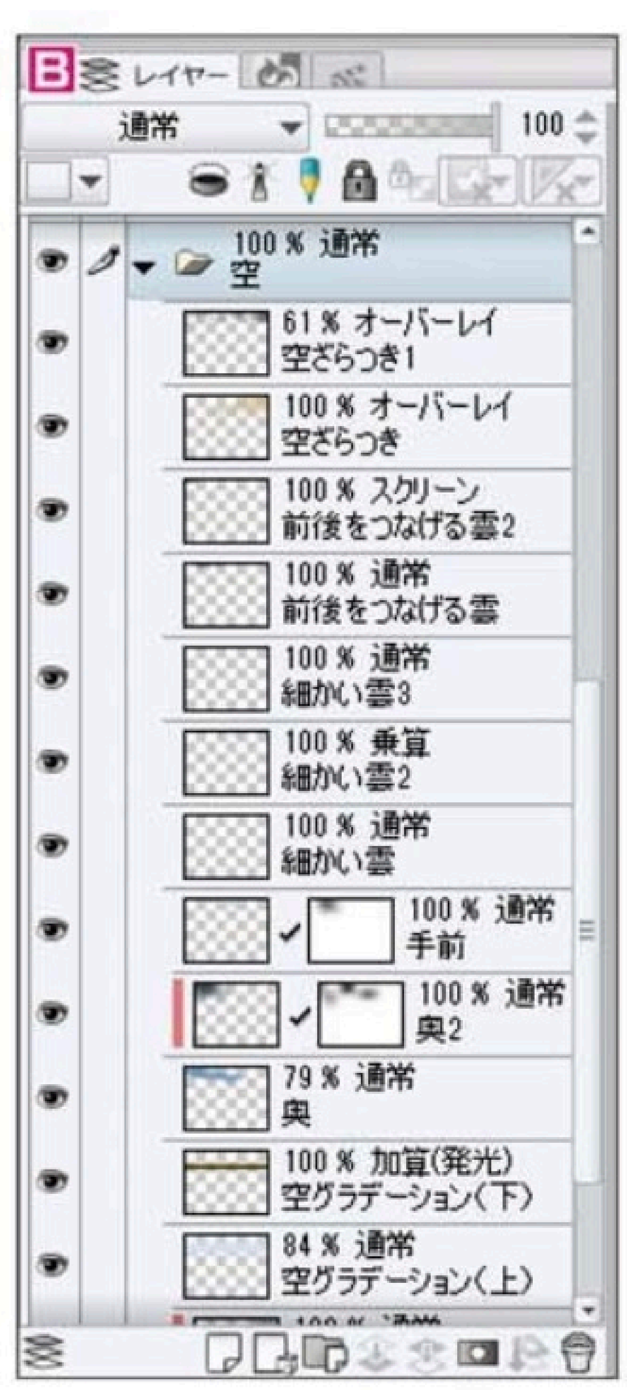
A まず、奥の暗い青みがかったグレーに近い色で、手前の層に雲を伸ばす。その上に白に近いグレーを、入れ違いになるように重ねていく。レイヤーを何枚も増やしながら雲を描いていくが、今回は空の面積がそれほど多くないので、バランスを見ながら描き込みすぎないようにも注意する。

A



B 空の一番上に「オーバーレイ」のレイヤーを作成し、「テクスチャ粗め」のようなテクスチャ感のあるブラシで薄くざらつきを加えていく。空全体にまんべんなくかけてしまうと、逆にノッペリとしてしまうため、バランスには注意する。

B



B



2 色を鮮やかにする

2-1 全体的に暗くする

全体の色味が鮮やかになるように変更していきます。ただ単純に赤や黄色といった色を加えるだけではなく、明暗のコントラストを強める方法が効果的です。
まずは、全体的に暗い部分を強調していきます。

A 各距離のレイヤーフォルダーの上に「オーバーレイ」や「スクリーン」のレイヤーを作成し、全体的に暗くしていく。全体的に暗くするといっても、ただやみくもに暗くするのではなく、元のイラストの遠近感を崩さないように気をつける。もともと暗い部分を重点的に暗くしていくような感じでよい。

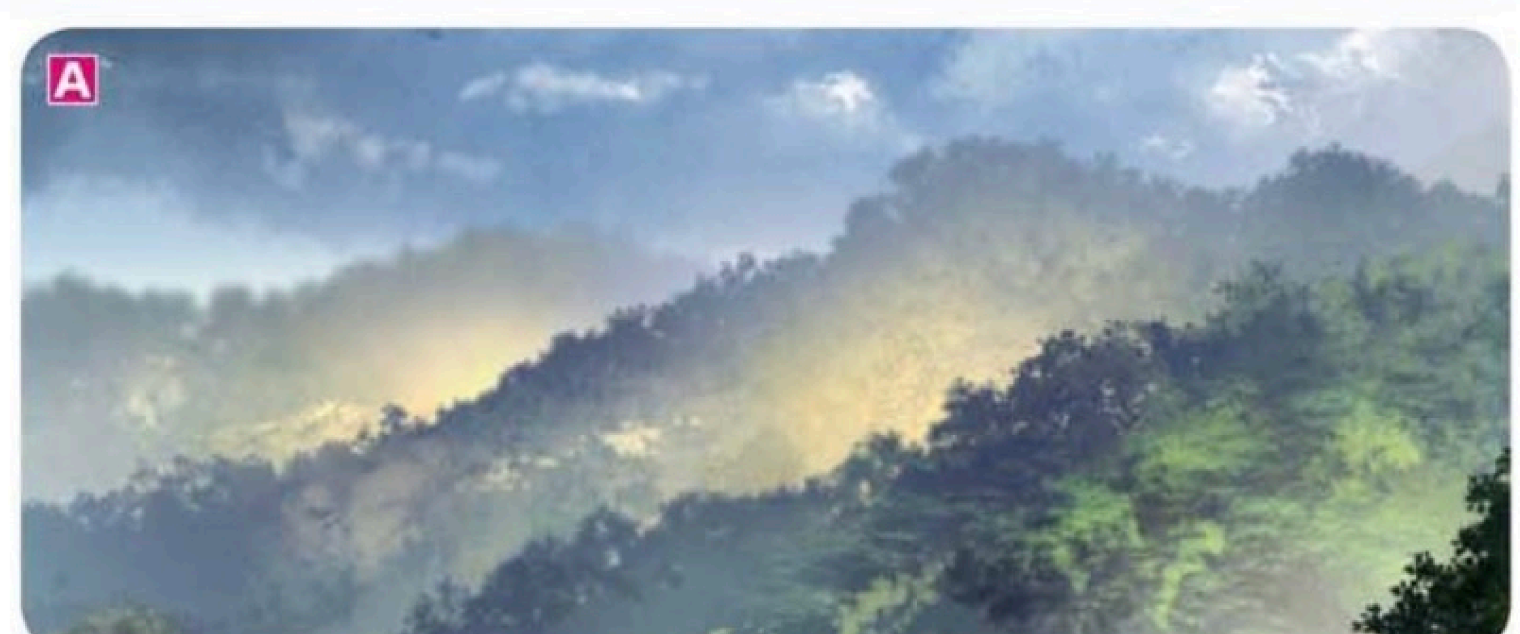




2-2 極端に明るい部分を追加する

明るい部分をを追加していきます。
近景の暗い部分を引き立たせるように、中景～遠景に明るい場所を増やしています。これによりコントラストが強調されて色味が鮮やかになるとともに、遠近感も強まります。

A 中景や遠景に「加算（発光）」や「オーバーレイ」のレイヤーを追加し、明るくなるように塗っていく。近景の暗い部分が引き立ち、イラスト全体のコントラスト差が強調される。
また、近景～遠景への遠近感による色味の変化も、紺～薄緑だったところを、紺～赤～橙っぽくなるようにすることで、イラスト全体が鮮やかになる。





POINT レイヤーを適宜結合する

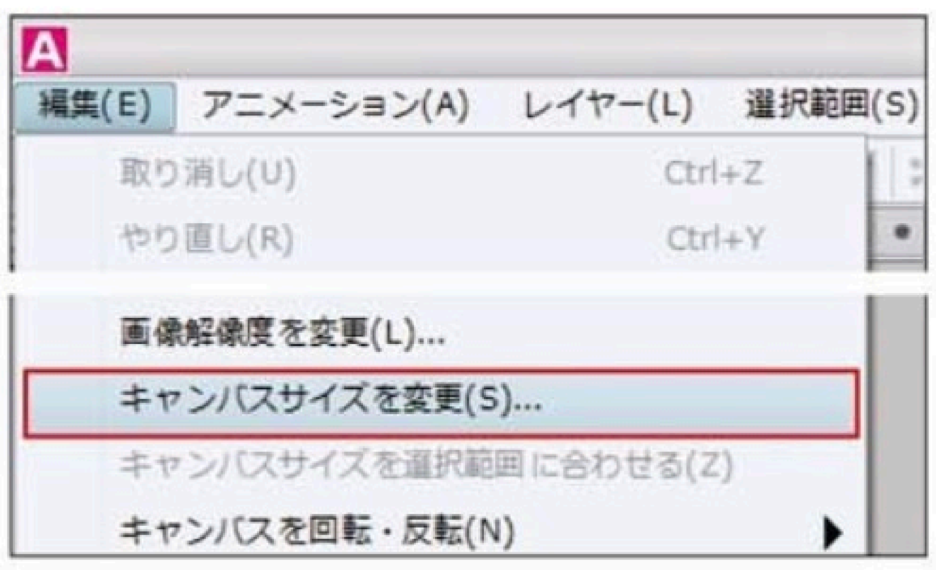
ここでは、前節で作業したレイヤーをある程度結合して作業を進めています。
レイヤーを分けたまま作業を進めていくと、レイヤーの数が膨大になり、パソコンのスペックによっては処理が遅くなるため、作業に支障をきたします。適宜レイヤーを結合し、パソコンへの負担を軽減しながら作業することを心がけましょう。

3 特徴的な地形・人工物を追加する

3-1 キャンバスサイズを広げる

広大さが欲しいと思い、キャンバスサイズを左右に広げ、画面自体を大きくしました。

A ［編集］メニュー→［キャンバスサイズを変更］を選択する。





B 表示された左右のハンドルをドラッグして、キャンバスサイズを広げる（もしくは、表示された「キャンバスサイズを変更」ダイアログの「幅」の数値を変更する）。

3-2 近景に物を追加して遠近感を強調する

キャンバスサイズを広げると同時に、近景よりも手前に物を追加していきます。これにより遠近感をさらに強調します。
また、「3-1」で広げた部分の描き足しの際に、電柱などの世界観にそぐわない物は消しています。

A 近景よりもさらに手前に、木や道を追加する。この時点では、下地としてシルエットだけを描く。描き方は、前節「写真を元に風景イラストを描く」の「1-2 (P.48)」と同様。
木は「葉」ブラシを使用して形を描く。





3-3 地形（岩）・人工物のシルエットを追加する

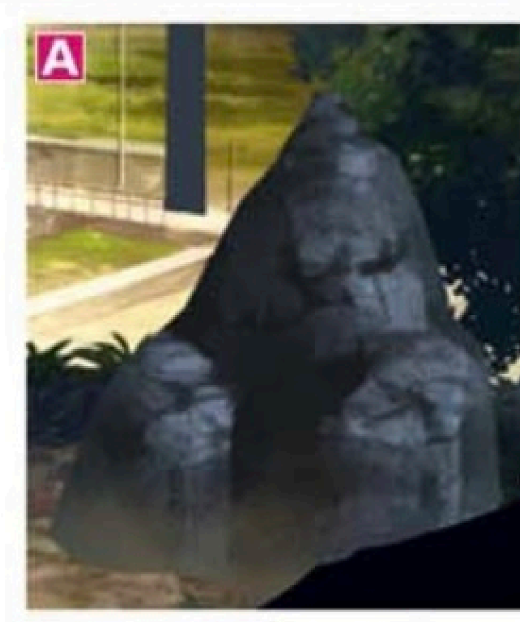
地面から隆起した尖った岩と、それに由来しそうな遠景の山の突起や遺跡を加えていきます。また、ところどころに石柱も追加しました。遠景には大きな峡谷を作り、そこに巨大な橋もかけます。



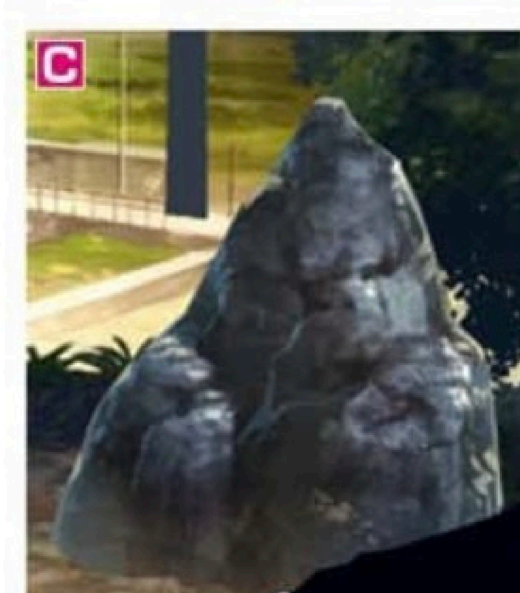
A 各距離のレイヤーフォルダーの間にレイヤーを作成し、追加したい物のシルエットを描く。前節の「1-2（P.48）」と同様に陰色で描いていく。空気遠近法により、遠景に向かって薄い色になっていく。なお、シルエットの色味はなるべくここで確定させておく。とくに、遠景部分の色味には気をつけ、描き込みが必要のないくらいのものにしておく。

3-4 近景の地形（岩）・人工物を描き込む

追加した物を「重要な３種類の光（P.30）」を意識して塗っていきます。「メイン塗り」ブラシで色を塗り、それを「テクスチャ粗め」のようなテクスチャ感のある透明色のブラシで消し、その上からさらに描き込む、といったことを繰り返します。

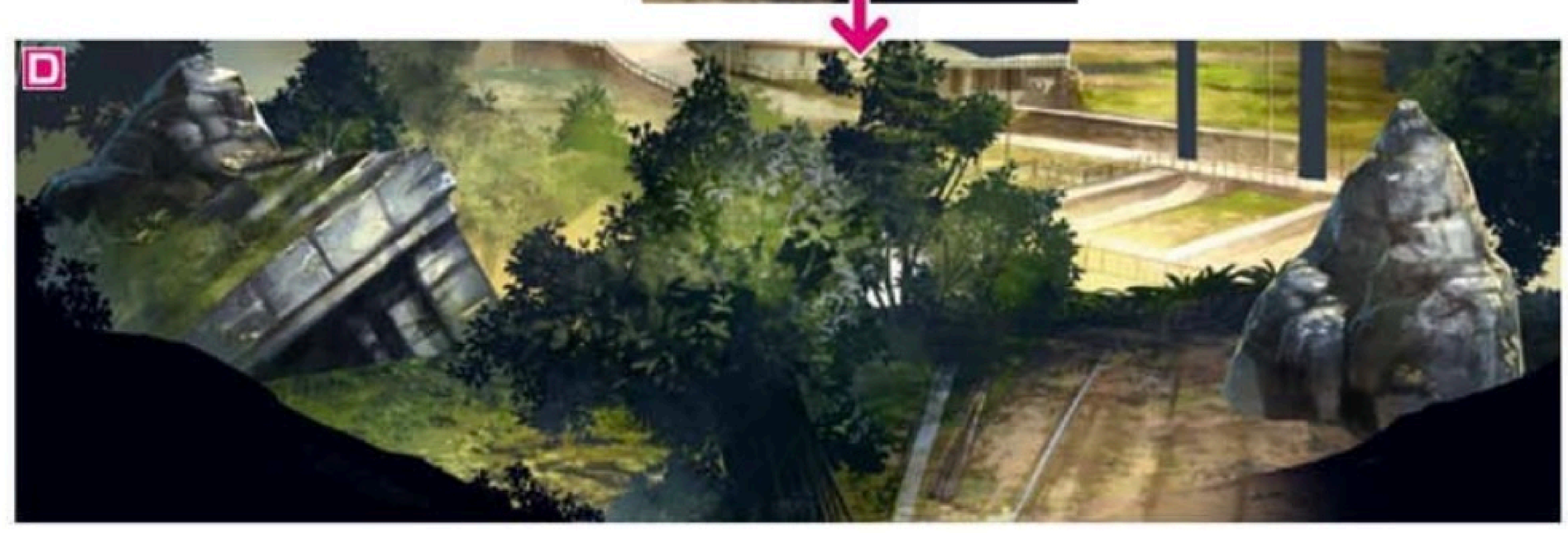






A 大きく当たる光を描き、固有色を表現する。ほかの部分と同じように光源をぼんやりと意識しておく。

B 光源とは逆方向から、暗い水色で反射光を入れる。なお、反射光の色は、近くに強い色の物がない場合は空や遠景の色に合わせるとよい。
さらに、「オーバーレイ」のレイヤーを作成し、「メイン塗り」ブラシで塗ってから、透明色の「テクスチャ粗め」ブラシで消して、色に遊びを出す。全体に薄く黄色や紫色を加えることで、質感と色味、さらには明るさを増やす狙いがある。



C フチにハイライトを入れる。ハイライトは入れていると気持ちがいいので、ついさまざまな場所に入れたくなるが、そうすると画面がうるさくなってしまうので、フチや角のみで我慢する。

D 仕上げに全体のバランスを見ながら光と影を追加していく。なお、光はそれまでに明るく描いてある場所以外には極力入れないように心がける。
陰（光が当たらずに暗くなっている部分）はもう十分なので、影（他の物のシルエットが落ちて暗くなる部分）をおもに入れていく。

POINT 作品世界を冒険する自分を想像しながら描く

こういったファンタジー的な要素は、実際にその世界で冒険したらどんなロケーションが欲しいか、という妄想を膨らませて描きます。画面上で見ながら描くだけより、その中を歩き回っている気分でいることで、イラストの説得力が大きく増すと考えています。

3-5 中景・遠景の地形（岩）・人工物を描き込む

中景・遠景に追加した物も同じように塗っていきます。

A 遠景の遺跡は、遠景ながらも目を引く部分になるので、周りに比べて描き込む。また、地面から隆起した岩よりも整った形を意識する。

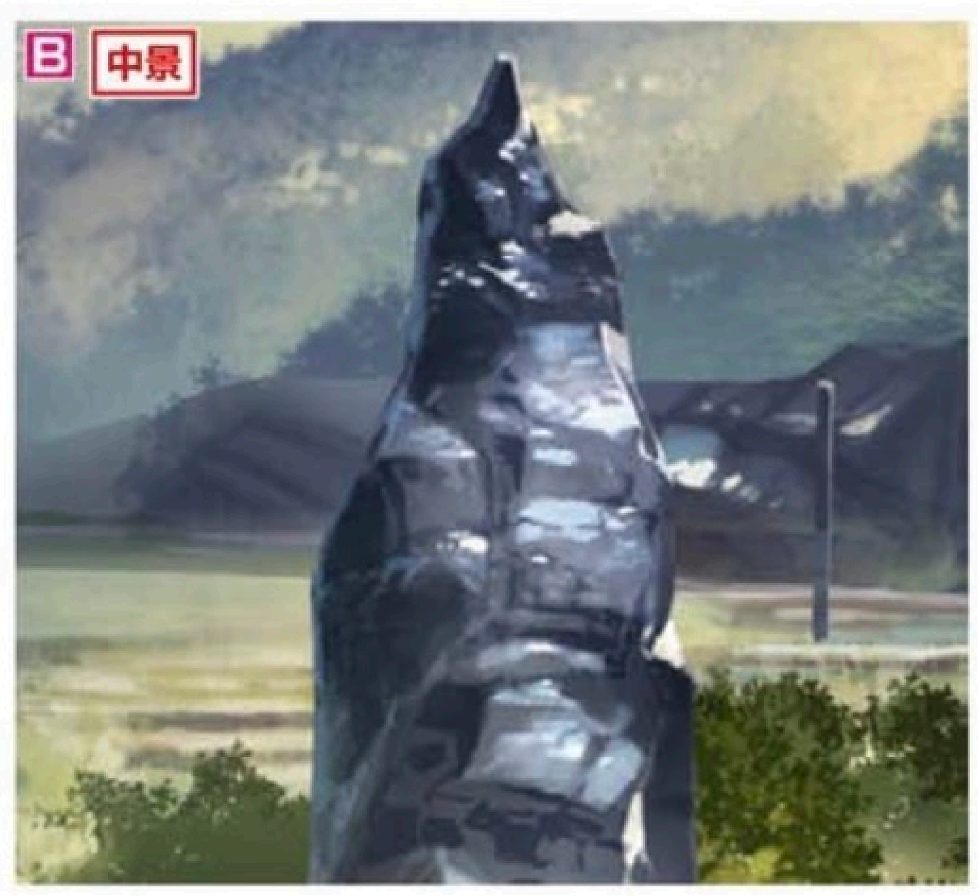
B 中景は、近景に比べて描き込まず、テクスチャ感も抑えるが、明暗のコントラスト差は出すことで形はきちんとわかるように描く。

C 遠景は、近景・中景に比べて描き込まない。薄く、大気に溶け込んだような色で表現し、かすみがかったようなイメージ。場合によっては、「3-3」で描いたシルエットから手を加えなくてもよい。

A



B 中景



C 遠景



D 全体が描き終わった状態。光が当たっていない部分はシルエットの色をそのままにしておくくらいのメリハリが重要となる。

D



POINT 少ない色数で色幅を出す

ここでは、岩や遺跡には灰色を1色、遺跡に生えた植物には緑色を1色、岩の下の地面となじむ部分には茶色を1色の計3色しか使用していません。色を塗り、透明色のブラシで消し、その上からさらに描き込む、といったことを繰り返すことによってできる濃淡で、これだけの色幅を出しています。むしろ、ここで使用する色を増やしてしまうと、後々画面がうるさくなってしまいます。

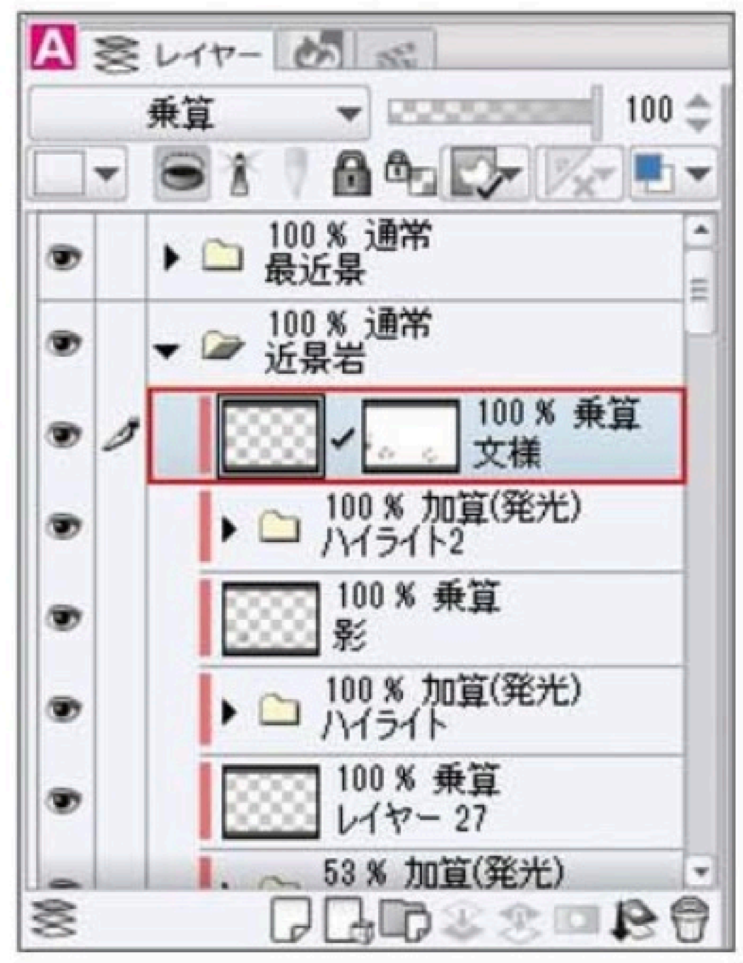


4 文様を入れる

4-1 文様を描く

「3-3」～「3-5」で追加した物に、幾何学的な文様を入れます。

A 岩を描いたレイヤーの一番上に「乗算」レイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」する。小さいブラシで思いついたままの形を描く。端を薄く消せば、簡単にそれっぽい文様になる。





4-2 文様を発光させる

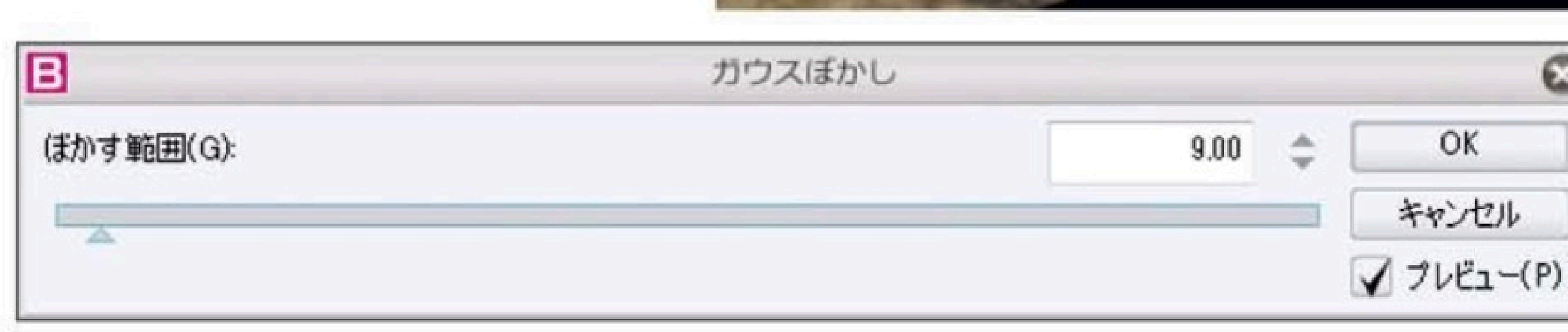
文様を発光させていきます。発光させることでファンタジーならではの超常的な力を表現していきます。

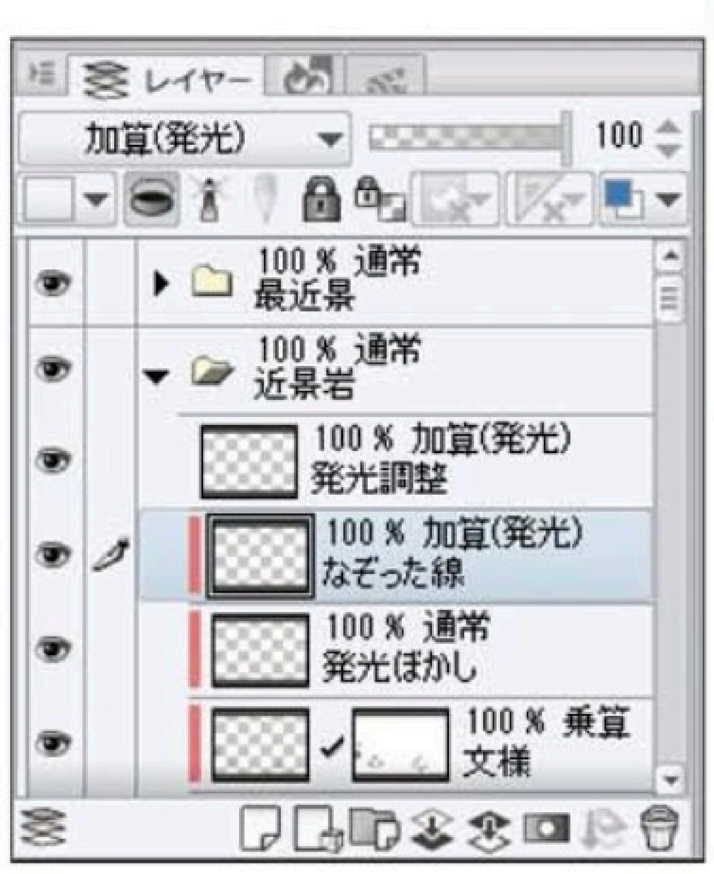
A 「加算」レイヤーを作成し、文様より少し細い線でなぞるように描く。その後、端やところどころを消してリズムを作るのがポイント。

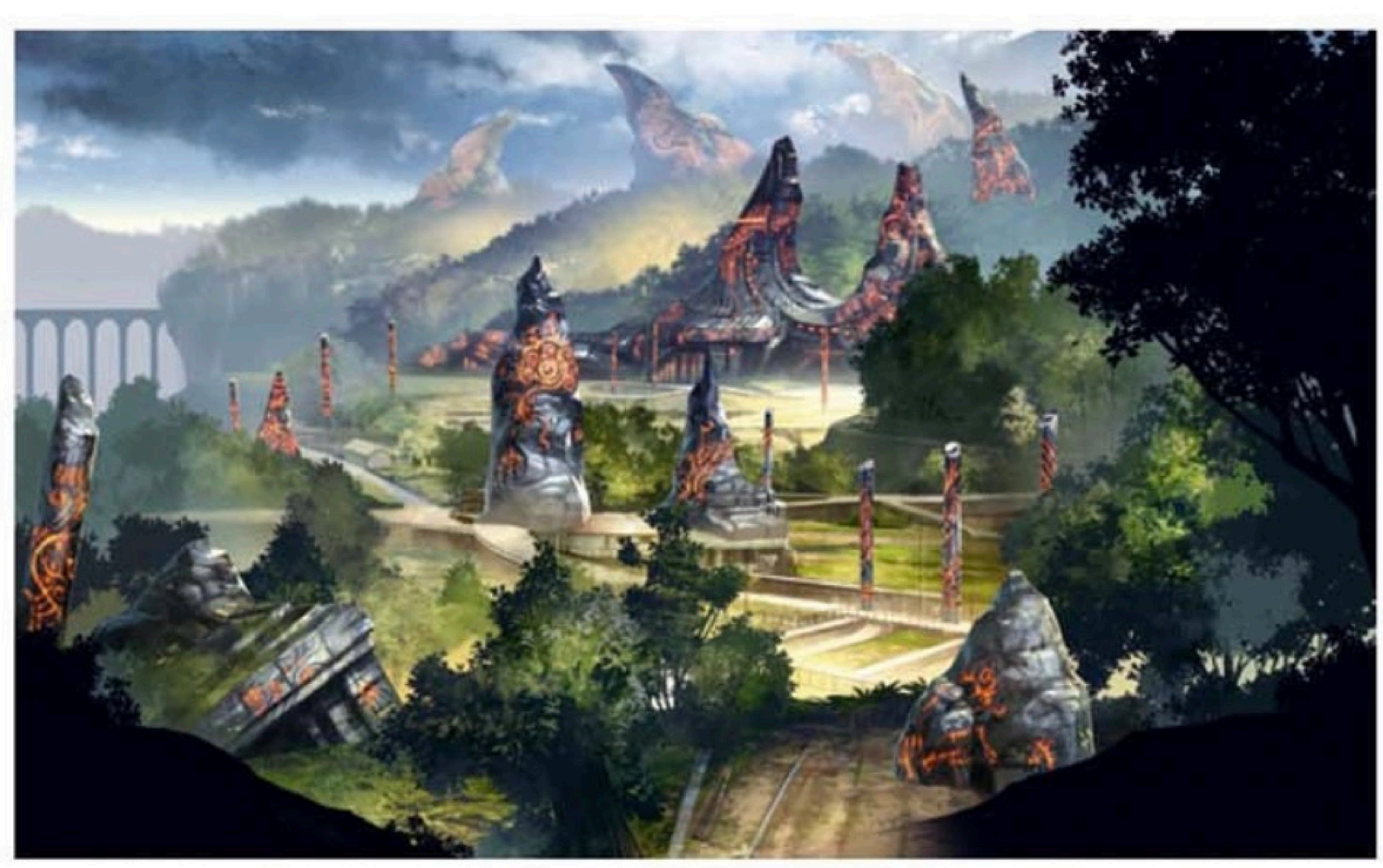
B Aのレイヤーを複製し、下に配置する。［フィルター］メニュー［ぼかし］→［ガウスぼかし］で少しぼかすだけで、簡単に発光しているように見える。
場所によっては、色味や不透明度を変更したり、Aの上に「加算（発光）」のレイヤーを追加するなどして発光具合を調整する。











5 発光エフェクトを追加する

5-1 全体をまとめる

ここから発光エフェクトを加えて仕上げていくことになりますが、その前に、描き込みが足りない部分や気になる部分を調整して、イラスト全体をまとめていきます。

A 各追加建造物に合わせて、地面を整地していく。このとき、とくに建造物と地面の接合部は、色味が周りから逸脱しないように注意する。「スポイトツール」を使用して、塗りたい付近から近い色を拾うようにすることで、なじませながら描ける。

B 「スクリーン」レイヤーを使用し、遠景に彩度の高い赤を重ね、色味を鮮やかにしていく。
また、遠景の端や崖は、「加算（発光）」レイヤーを使用して、薄いグラデーションになるように明るい部分を軽く描く。遠景部分はあまり手を加えると、悪目立ちしてしまうため、少ない作業で済ませるようにするのがポイント。







5-2 物の周囲を発光させる

「3-3」～「3-5」で追加した物が目立つように、周りを薄く発光させていきます。

A 「3-3」でシルエットを描いたレイヤーのサムネイルを「Ctrl＋クリック」（Mac の場合：⌘＋クリック）すると、シルエットの範囲で選択範囲が作成される。

B ［選択範囲］メニュー→［選択範囲を拡張］を選択、表示されたダイアログに数値を入力し、選択範囲を 3 ～ 5 ピクセル拡張する。追加した物を描いたレイヤーフォルダーの下に「加算（発光）」のレイヤーを作成し、明るめの色で塗りつぶす。





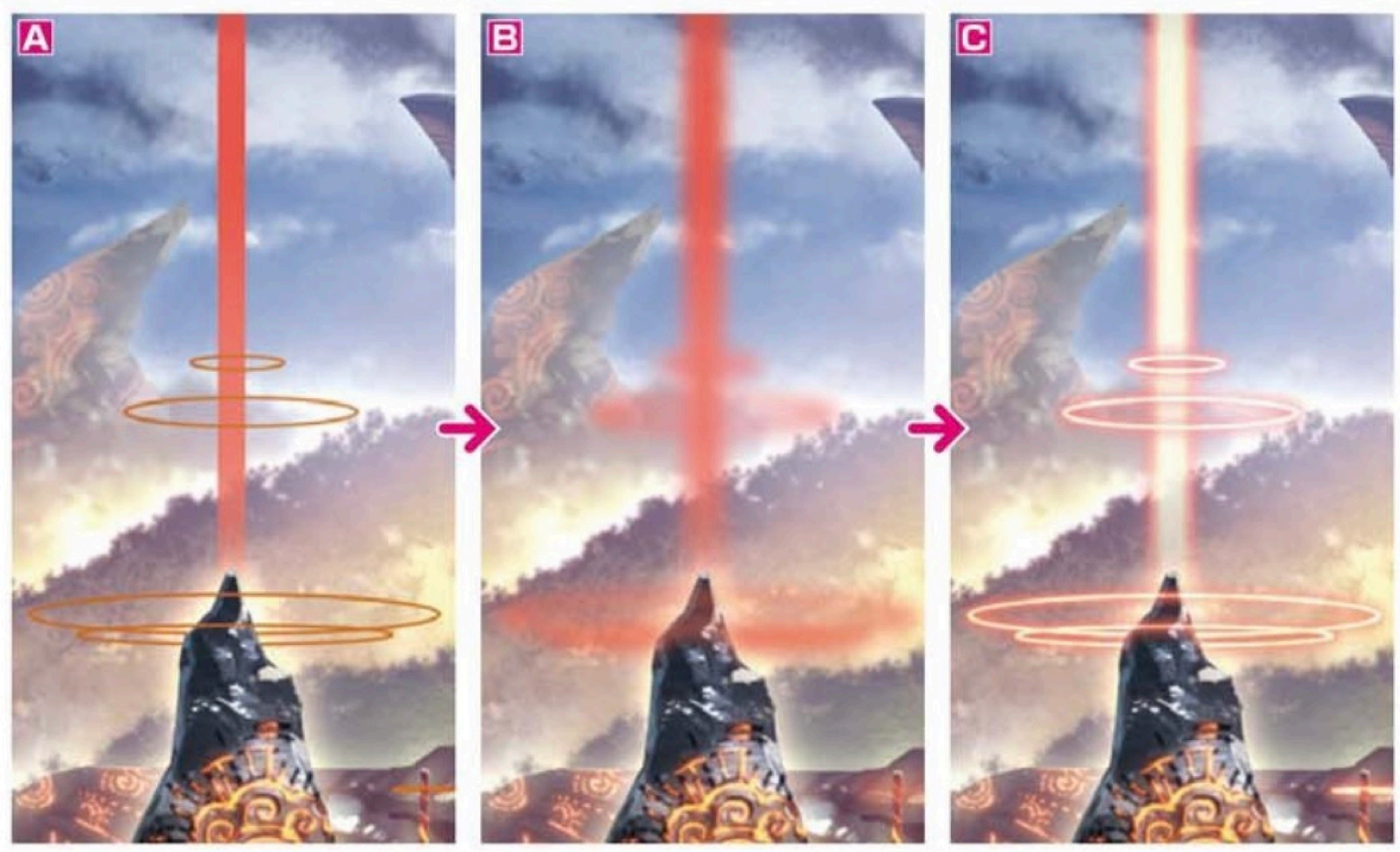


C ［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［ガウスぼかし］を使用し、塗りつぶしたレイヤーを少しぼかすことで、物の周囲が発光したようになる。



5-3 光の柱のエフェクトを追加する

仕上げです。
光の柱のエフェクトを追加してイラストのスケール感を高めます。光の柱のエフェクトの作成手順は、「5-2」の発光手順と基本は同じです。最後に細かい調整をしつつ、旅をする人間のシルエットを加えて完成です。



A 光の柱のエフェクトの元となる形を描く。

B **A**のレイヤーのサムネイルを「Ctrl＋クリック」（Macの場合：⌘＋クリック）して選択範囲を作成、**A**の下にレイヤーを新規作成して塗りつぶし、「ガウスぼかし」をかける。

C **A**で作成したレイヤーの合成モードを「加算（発光）」にする。さらに**A**のレイヤーを［レイヤー］→［レイヤーを複製］で複製し、ガウスぼかしをかけて、色味を調整する。
なお、遠景の光の柱は、空気遠近法を意識して少し青みがかった色にしている。



Column 3 視線誘導

風景イラストは、キャラクターイラストよりも一枚のイラストに含まれる情報量が多くなりがちです。そのため、「イラストのどこに視線を集めたい（どこを目立たせたい）のか」「どういった視線の流れでイラストを見てもらいたいのか」といったことを考え、見る人の視線をうまく誘導する必要があります。これをやらないと、見る人の視線が迷ってどこを見ていいのかわからなくなってしまい、結果まとまりのないイラストになってしまいます。
ここでは、次ページからのメイキングイラストを例に、視線誘導を意識して描く際のポイントを３つ紹介します。

1. イラストの抜け感を意識する



近景から遠景までのラインで、障害物がない抜けた空間を設定します。構図を考えるにあたって、まず始めにこのラインを設定することで、イラストを見た人は奥行きをすっと認識できます。
このイラストの場合、青い矢印が遠景へと抜けるラインになります。このラインが、イラストを見る人の基本的な視線の流れにもなります。
遠景へと抜けるラインの付近には、視線を集めるためのランドマークとなる場所を描きます。人の視線は、開けた場所や周囲とは異なる物がある場所、明るい場所、遠近感に大きな差がある場所などに集中します。そういった場所を描き、ところどころで視線を止まらせてイラストにリズムを持たせます。赤い丸で示した近景の木々や岩、石柱などがそれに当たります。こういった場所は、周囲に比べて描き込んだり、明るくするなどして、ほかとのメリハリをつけるのもポイントです。

2. 歩いていけそうな道とゴール地点を設定する

歩いていけそうな道を設定するのも視線誘導に効果的です。見る人は無意識にこの道をなぞって視線を動かします。どこに向かっている道なのかをはっきりさせるために、道の先にはゴール地点を描くのもよいでしょう。
このイラストでは、奥の遺跡をゴール地点とし、そこに向かって道を描いています。
このような歩いていけそうな道は、実際にこの世界を冒険したくなるようなワクワク感があります。そのため、視線誘導のほか、イラストの世界に入り込ませる効果もあります。

3. 視線を長く動かさせる



このイラストのゴール地点（奥の遺跡）に向かっていく道は、ジグザグになる道筋を意識して描いています。ジグザグにすることによって、視線の動きが増えるため、結果的にイラストの情報量が増えたように感じられます。また、見る時間が長くなるため、その分イラストの世界に入り込むことにもなります。
ジグザグの視線誘導は、道を描くことにこだわる必要はありません。それは、物の配置場所を工夫することでも可能です。
また、ジグザグではなく円状の視線誘導を意識してみるのも効果的です。

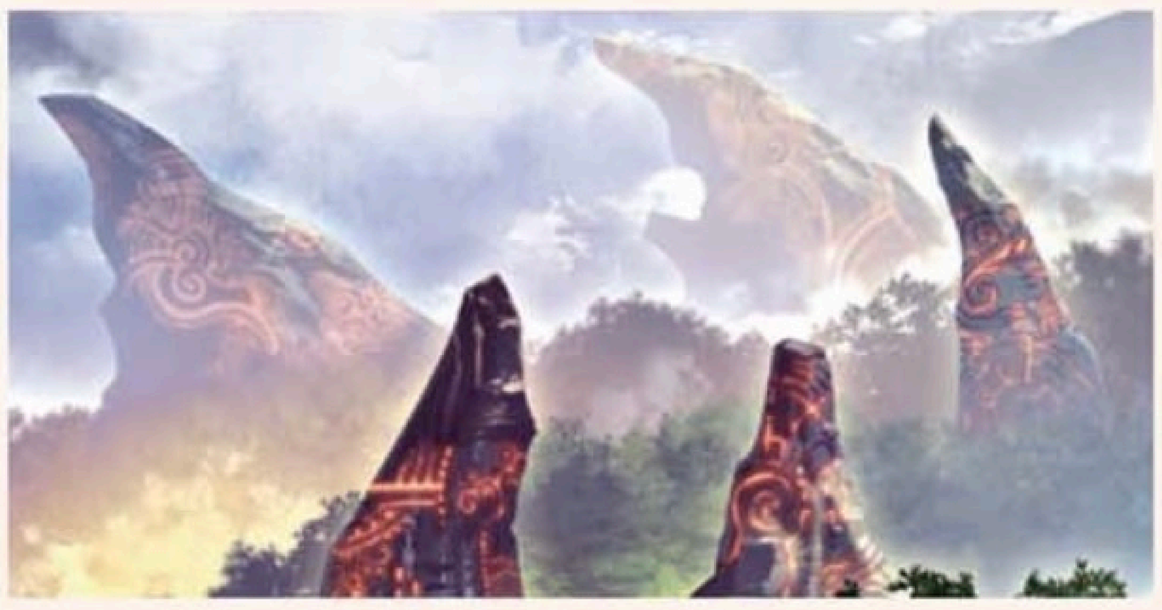
3章

ファンタジーイラストにおける属性

1 属性によって広がるイラストの表現

本書で扱う属性というテーマについて解説していきます。ファンタジーにおける属性というテーマは切っても切れない関係であり、さまざまなものがありますが、ここでは「地（土）」「風」「火」「水」のいわゆる4大元素を中心に扱います。
また、「6-1」では、4章のメイキングに入る前に、本書イラストの属性表現について、「6-2」では、まずは目指すべきイラストレベルを掲載しています。

1 属性の持つイメージ



1-1 ファンタジーにおける属性の役割

ファンタジーとは、「空想」「幻想」といった意味を持つ欧米由来の言葉で、現実では見ることも体験することもできない幻想的なイラストや物語などの創作物を指します。
古くから各国に散らばる神話や叙事詩、私たちが子供の頃に慣れ親しむ童話やおとぎ話をルーツに、多くの人々がファンタジーの世界を広げてきました。一口にファンタジーといっても、「エピックファンタジー」や「ダークファンタジー」「和風ファンタジー」など、その分類は多岐に渡ります。また、「魔法少女」「異能バトル」といった作品もファンタジーに分類されます。
ファンタジーは、基本的に現実には存在しないテーマを扱います。よく知られているものには、「魔法」「ドラゴン」「妖精」「モンスター」などがあり、本書で扱っている「属性」も、ファンタジーにおいてメジャーなテーマの一つです。
「地（土）」「風」「火」「水」の4大元素、「光」「闇」などを各属性という分類に分け、作品に登場する魔法や生物に割り当てます。

この属性というテーマは、ファンタジー作品であればごくごく自然に登場します。古今東西のありとあらゆる作品の中で扱われるテーマですが、日本においてメジャーとなったのは、やはり1980年代に登場したゲームの影響が強いでしょう。
多くの作品の影響の元、ファンタジーにおいて属性というテーマはもはやテンプレートとなっているのです。
属性というテーマは、すでにある種の土台ができてる上で、創作物に活かすことができます。そのため、作り手としては非常にやりやすいテーマです。
イラストにおいては、モチーフや色などがある程度決まってくるため構成がしやすく、方向性を強く決定づける指針にもなります。そして、イラストを見る側にはわかりやすくテーマが伝わります。
しかし、ある程度テンプレートになっているとはいえ、テーマを活かすのは作り手のセンス次第です。個々の属性が持つイメージを最大限利用するのもよいですし、あえて反してみるのもよいでしょう。

1-2 モチーフで表現する属性

属性をイラストで表現するには、それにちなんだモチーフを描くのが最もスタンダードです。とくに「地」「風」「火」「水」の4属性は、わかりやすいモチーフが数多く存在します。
たとえば、火属性であれば炎や溶岩、水属性であれば雨や雪、氷、地属性であれば土や岩、砂、風属性であれば竜巻、少し解釈を拡大して空を飛ぶための翼などを描いてみてもよいでしょう。
こういったモチーフはイラストに落とし込みやすく、見ただけでその属性を連想してしまうものです。とくに、ファンタジーイラストを好んで見る人にはわかりやすく伝わります。

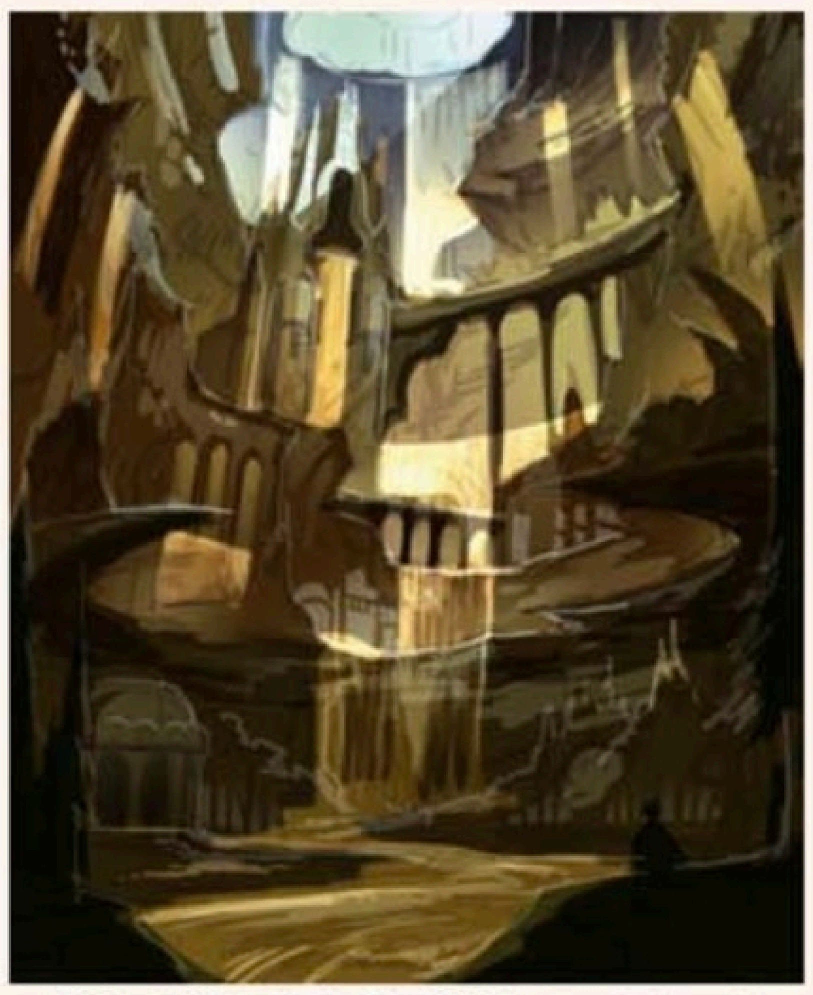
しかし、これらのモチーフをそのまま描くだけでは、ファンタジーにはなりません。それは、炎にしろ氷にしろ岩にしろ普段から私たちの身近にあるものだからです。
そこで、炎であれば激しく燃え盛る炎や人物の周囲を渦巻く炎にしてみたり、氷であれば視界いっぱいの氷の結晶で埋め尽くしてみたり、岩であれば元の地形を変えてしまうほどに地面を隆起させてみたりと、身近ではあまり起こりえないような表現にしていきます。
こういった現実に存在しているものを過剰に表現することで、「ファンタジー」となっていくのです。

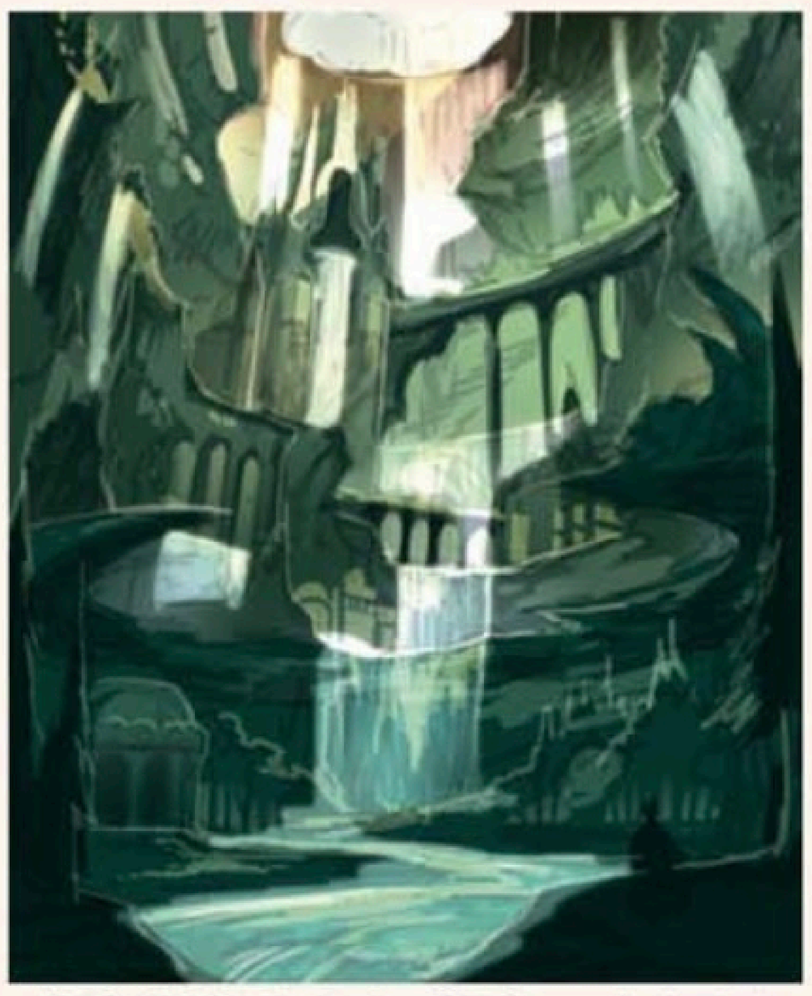
1-3 色が持つ属性のイメージ

属性をわかりやすく表現する方法の一つとして、色の持つ特性を利用する方法があります。モチーフと同様に、色にも属性ごとの固定化されたイメージがあります。
たとえば、火属性であれば「赤色」、水属性であれば「青色」といった具合です。赤色は炎の持つ色であるとともに、熱さを連想させる色、青色は水の持つ色であるとともに、寒さを連想させる色でもあります（P.32「2-1」参照）。
これら色の持つ特性をイラストを見る人にわかりやすく伝えるため、イラスト全体のテーマカラーとして設定するのも効果的です。テーマカラーとして設定してしまえば、色の構成がしやすく、また、色を選択するのが苦手な人の迷いを少なくしてくれます。
右図は例として、イラストの色味を変えただけのものです。同じイラストでも色を変えることによって人に与えるイメージが大きく変わってきます。
赤色を基調とした色であれば、マグマが流れる灼熱の洞窟に、青色を基調とした色であれば、水の流れる落ち着いた雰囲気の洞窟に見えます。さらに、地属性をイメージした黄色を基調とした色であれば、土砂崩れを起こした泥水の流れる洞窟に見えますし、風属性をイメージした緑色を基調とした色であれば、風そよぐ涼しげな洞窟に見えます。
同じイラストでも色味を変えるだけでまったく違った表情を見せてくれるのです。


赤色を基調とした「火」のイメージ


青色を基調とした「水」のイメージ


黄色を基調とした「地」のイメージ


緑色を基調とした「風」のイメージ

1-4 言葉の活用

属性を考える上で、言葉も重要な役割を果たします。
まず、アイデアの言語化、描きたいモチーフを言葉から連想する方法での役割です。
たとえば、水だったら、「気体」「液体」「固体」になります。そこから連想し、気体なら霧や雲、液体なら川や滝、個体なら雪や氷などと、とりとめのない考えをスケッチしていきます。
こうやって言葉からどんどん連想して描くものを拡大解釈していくことで、イラストのイメージが固まっていきます。
また、イラストのイメージを見る側に補足する際にも、言葉は効果的です。
たとえば、右のイラストの表題「瀑心地の国」ですが、この「瀑」という字には「落ちた水が飛び散る場所、滝」といった意味があります。つまり、水を意味する言葉です。
イラストの全体的な青い配色と流れ落ちる滝から、なんとなく感じていた水属性のイメージに、この「瀑」という言葉がはっきりとした水の形を与えています。
また、「爆心地」というもともとの言葉は、火の言葉、いうなれば水と正反対の意味を持っています。この「爆」の字に「瀑」という字を当てることで、イラストをより印象の深いものにしています。


「瀑心地の国」

2 地属性

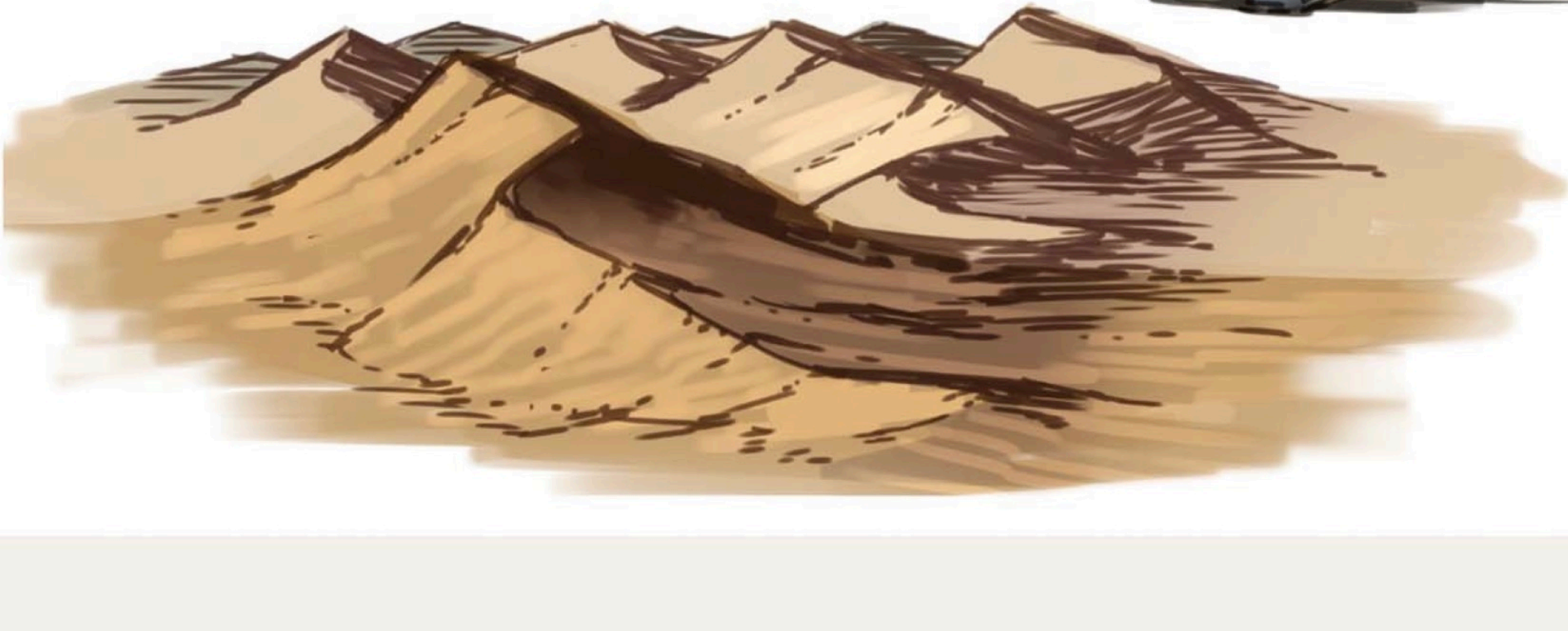












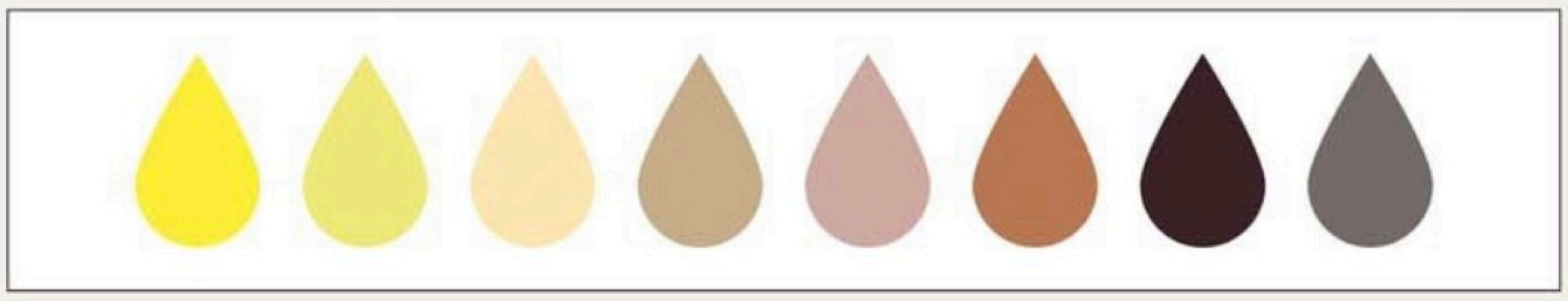
2-1 モチーフ

ここから本書イラストのメイキングで取り上げるテーマでもある、「地」「風」「火」「水」の 4 属性について見ていきます。
まずは、地属性ですが、これは、大地の力そのものを具現化した属性です。大地が潤い、草木が生えることで人に対する恵みや生命力を、逆に、大地が乾く、割れるなどすることで攻撃的な面を表現できます。
左ページのスケッチでは、砂漠や鉱石、鍾乳洞などで地属性をイメージしました。固体として形の定まったモチーフが多いのも特徴です。

また、ほかの属性のイメージが強いモチーフと組み合わせるのも効果的です。
大地（地球）の力そのものなので、火属性としてのイメージが強い噴火で大地の力のイメージを強調させたり、砂と竜巻を組み合わせることで、砂塵を表現するといった具合です。

2-2 色

土の色である「茶色」、砂漠をイメージした「黄色」は、地属性を連想させる色です。
また、彩度が低めの色を使用するのも効果的です。
地域によっては赤い土、黒い土や青っぽい土もあり、表現したいものによってさまざまな色を使用できる属性でもありますが、逆に、色だけで表現するのが難しいということでもあります。
色よりも固形としての形があるモチーフで表現するほうが効果的な属性ですが、どうしてもモチーフを使用せずに表現しなければならないようなときは、黄色や茶色などの色を強く出してみましょう。

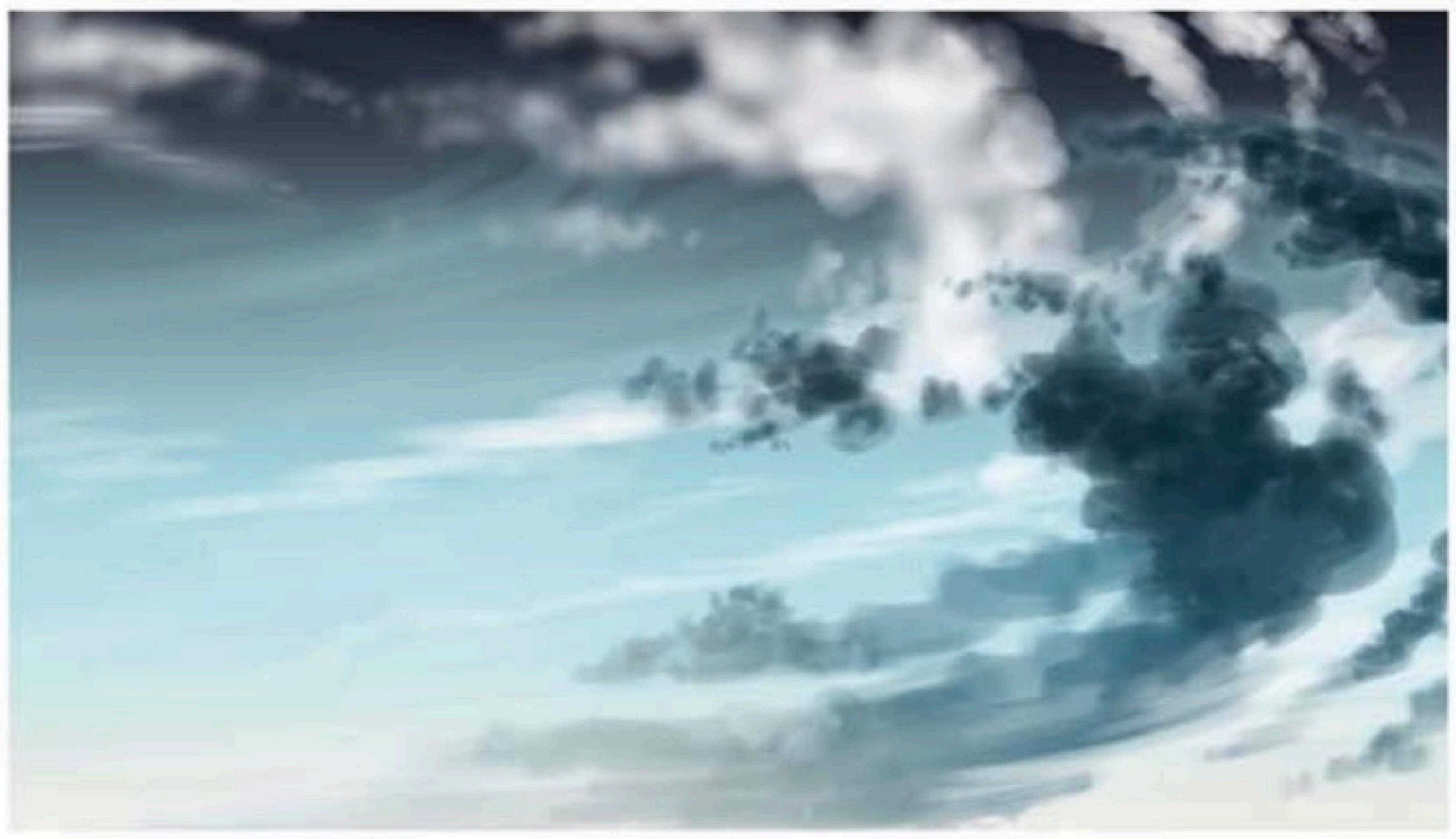


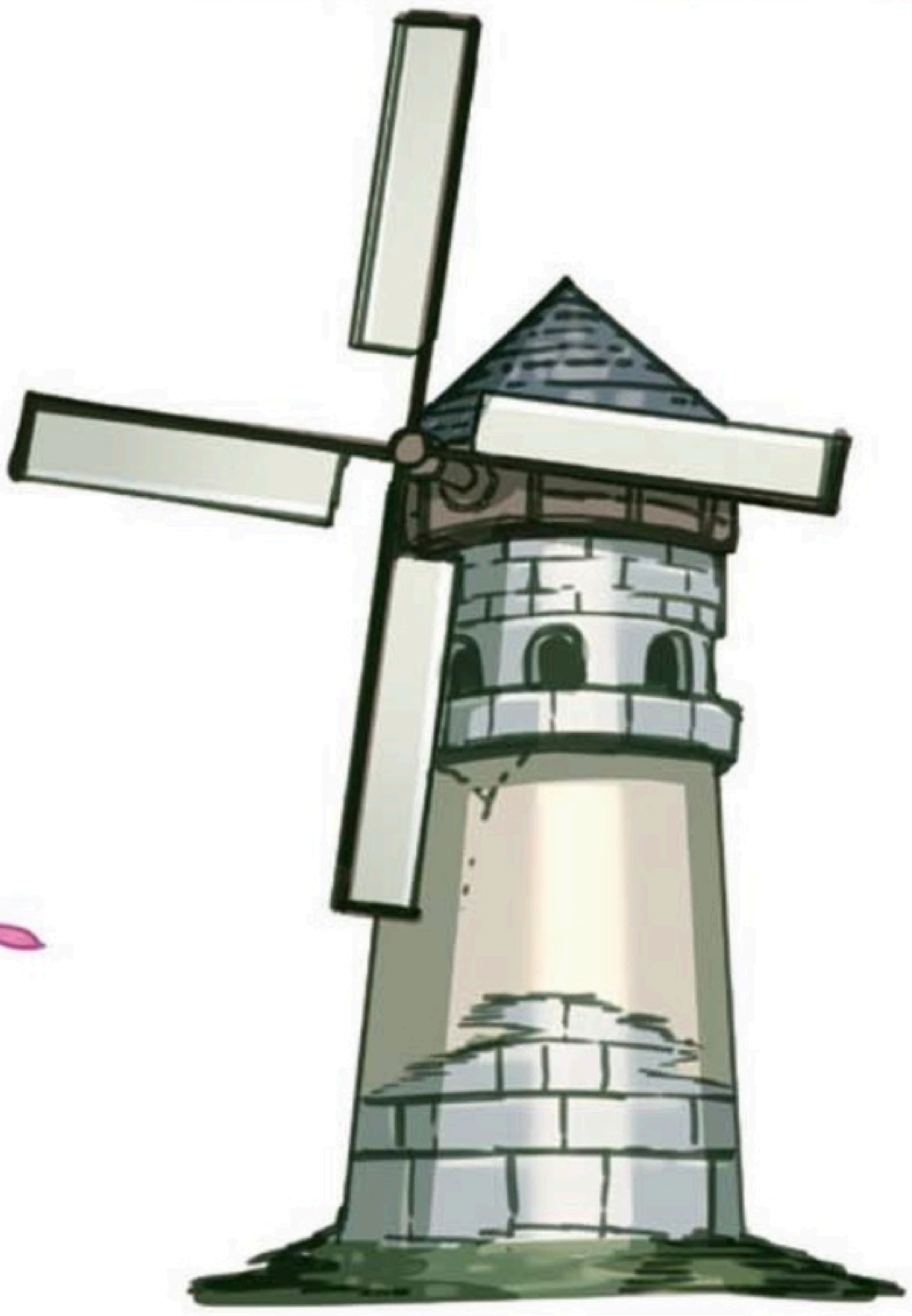
2-3 言葉から連想する

何を描くか迷ったら言葉から連想していきましょう。
地属性を始めとした 4 属性には身近なものが多いので、とりとめのない言葉からアイデアをスケッチしていきましょう。
まず地属性ですが、「岩」や「土」「石」「砂」といった言葉は直接的でわかりやすい言葉です。
「木」「葉」「草」「花」などの大地に根差す植物に関わる言葉からもアイデアが膨らみます。
また、「硬い」という言葉から鉱物、「乾く」という言葉から砂漠、「潤う」という言葉から田畑、沼などの連想ができます。

3 風属性











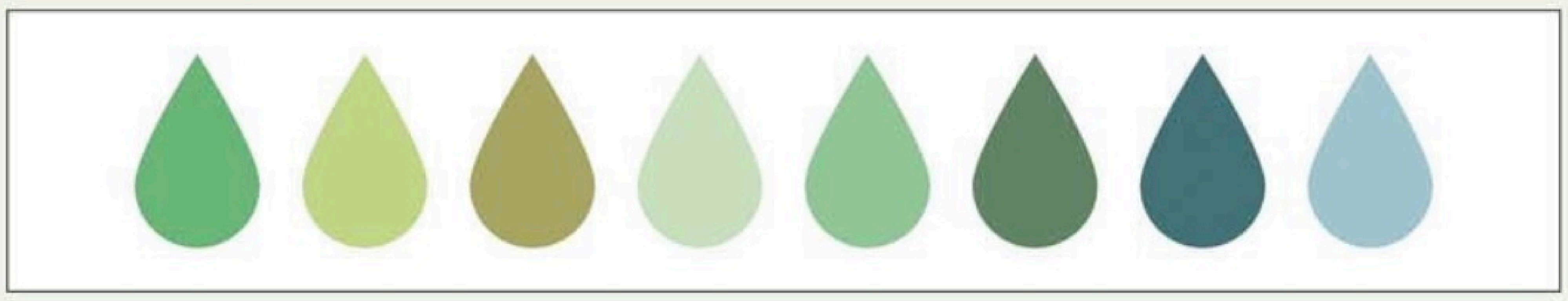


3-1 モチーフ

風属性を直接的に表現できるモチーフは、地属性とは異なり、固形のものではありません。そのため、イラストに落とし込むには少々工夫が必要です。方法はいくつか考えられます。
1つ目は、風の影響を受けた何らかの物を利用する方法があります。左ページのスケッチにある旗や風車、花びらなどがこれにあたります。これらの物に動きを加えることで風の存在を感じさせます。
2つ目は、台風のように回転するうねりや渦を利用する方法です。大気のうねりや渦を描いたり、物を空中に巻き上げ、大きな渦になるように描くことで風をイメージさせます。
3つ目は、空に関するモチーフを描く方法です。鳥や飛行機などの空を飛ぶ物体や生き物は風属性のイメージがあります。また、翼そのものが風をイメージさせる場合もあります。

3-2 色

風属性をイメージさせる色というと、「緑色」があげられます。
実際の風が緑色というわけではないのに、どうしてこういったイメージがあるのでしょうか。おそらく、他の属性（地属性＝黄色、茶色、火属性＝赤、オレンジ、水属性＝青色）がイメージを決める上でわかりやすい色であるため、消去法で選ばれた「緑色」が古くから多くの作品で扱われてきたためでしょう。そのため、私たちの中で「風属性＝緑色」というイメージが定着しています。
ほかにも、木々の葉がそよぐ光景が風をイメージさせることがあります。「葉の緑＝風」という考え方もできるのではないでしょうか。
また、緑色以外では、水色や白などの空に近い色も風のイメージとしては適しています。



3-3 言葉から連想する

風属性に関わる言葉を考えたときに、「空」に関わる言葉が浮かびます。「雲」「大気」「翼」「鳥」などは風属性を連想させます。
さらに、「春風」「北風」「南風」といった季節にちなんだ風からもアイデアを膨らませることができます。

また、軽やかで優しげなイメージから、「軽い」「涼しい」「爽やか」、スピードや捉えどころのなさから、「速」「疾」「幻」といった言葉も風属性のイラストを描く際のヒントになります。逆に、「台風」「竜巻」「吹き飛ばす」などといった言葉は、風の持つ力強さ、攻撃的な面をイメージさせます。

4 火属性











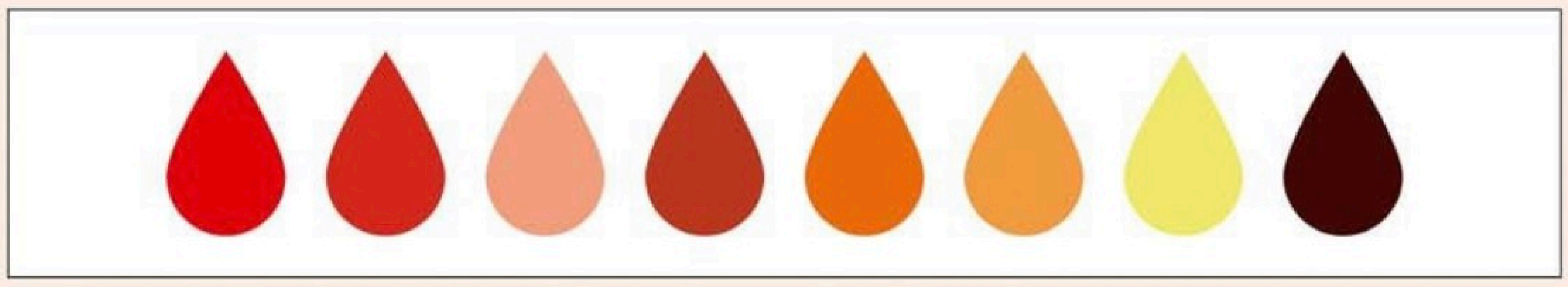


4-1 モチーフ

暖をとったり、温かい食事を用意したり、ときには外敵から身を守ったりと、火の使用なくして今の私たちはありえませんでした。火属性はそういった暖かさを表現できる属性です。
逆に、一歩使い方を間違えれば、私たちに襲いかかる攻撃的な面も備えています。そういった荒々しさ、怖さ、考え方によっては力強さを表現することができる属性でもあります。
風属性同様に定まった形のないモチーフが多いですが、炎があるときは、必ず燃えている物があり、爆炎やたき火、マグマなどの種類によって、ある程度のイメージが定着しています。そのため、比較的イラストに落とし込みやすいでしょう。左ページのスケッチでは、炎、黒煙、爆発、マグマなどのモチーフを描いています。
定まった形があるわけではないので、描き方一つで表情を変えることができます。一口に炎といっても、燃え盛る炎と、立ち上る火柱では見る人に与えるイメージが大きく違います。コントロール可能な火から予測不可能な火まで、描き方次第でさまざまな見せ方ができることでしょう。
また、熱や暑さを表現することでも火属性のイメージを表現できます。熱さによって立ち上る湯気やカンカン照りの太陽の暑さによる大気の揺らぎなどをイラストに取り入れてみるのもよいのではないでしょうか。

4-2 色

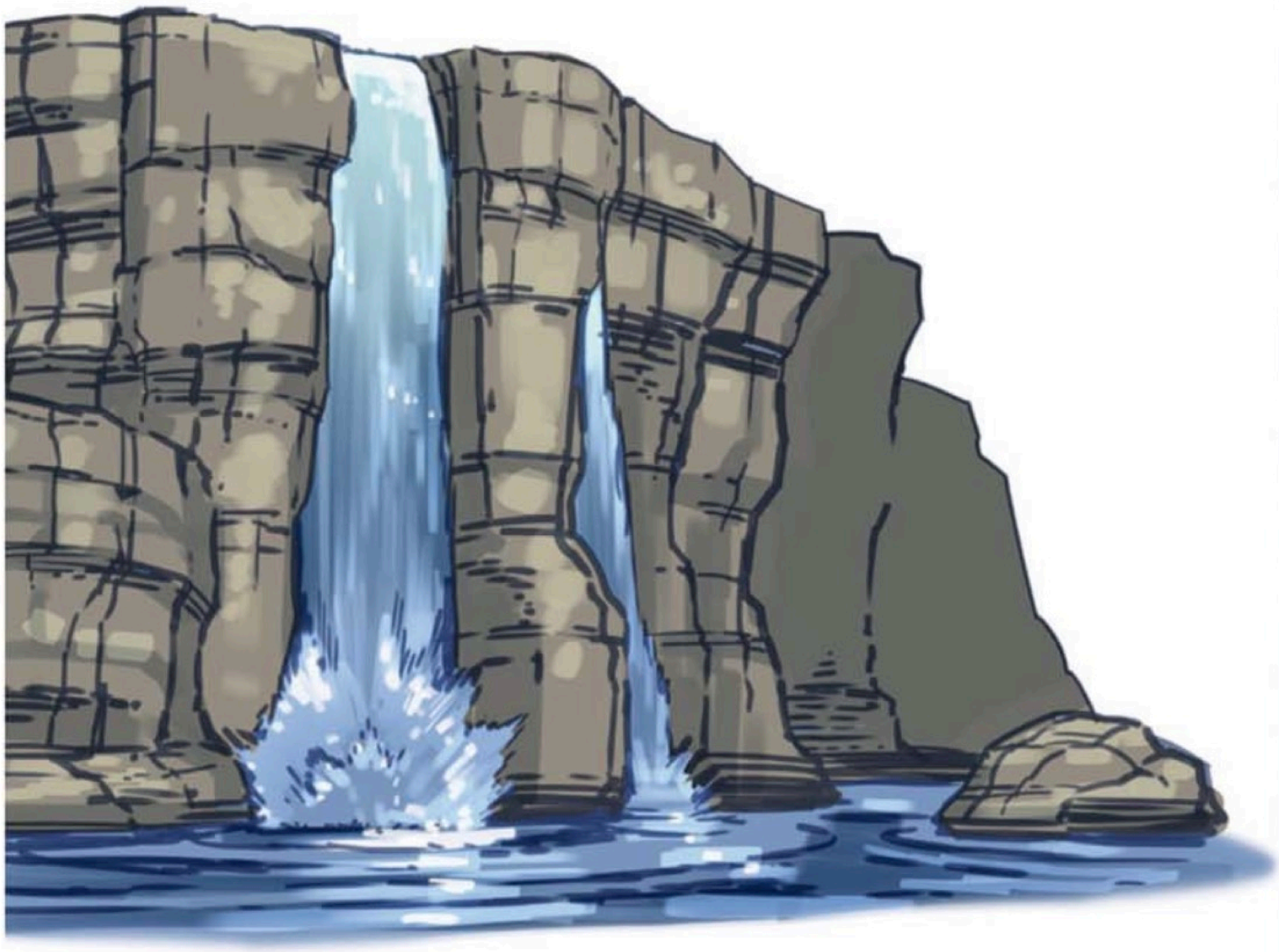
火属性をイメージさせる色としては、赤色をおいてほかにはないでしょう。赤色は熱さをイメージさせる色でもあります（P.32「2-1」参照）。実際のところ、温度の高い炎は青色になりますが、イメージとしては赤色が自然です。
また、赤色のほか、オレンジ色も火属性を表現する上で効果的です。

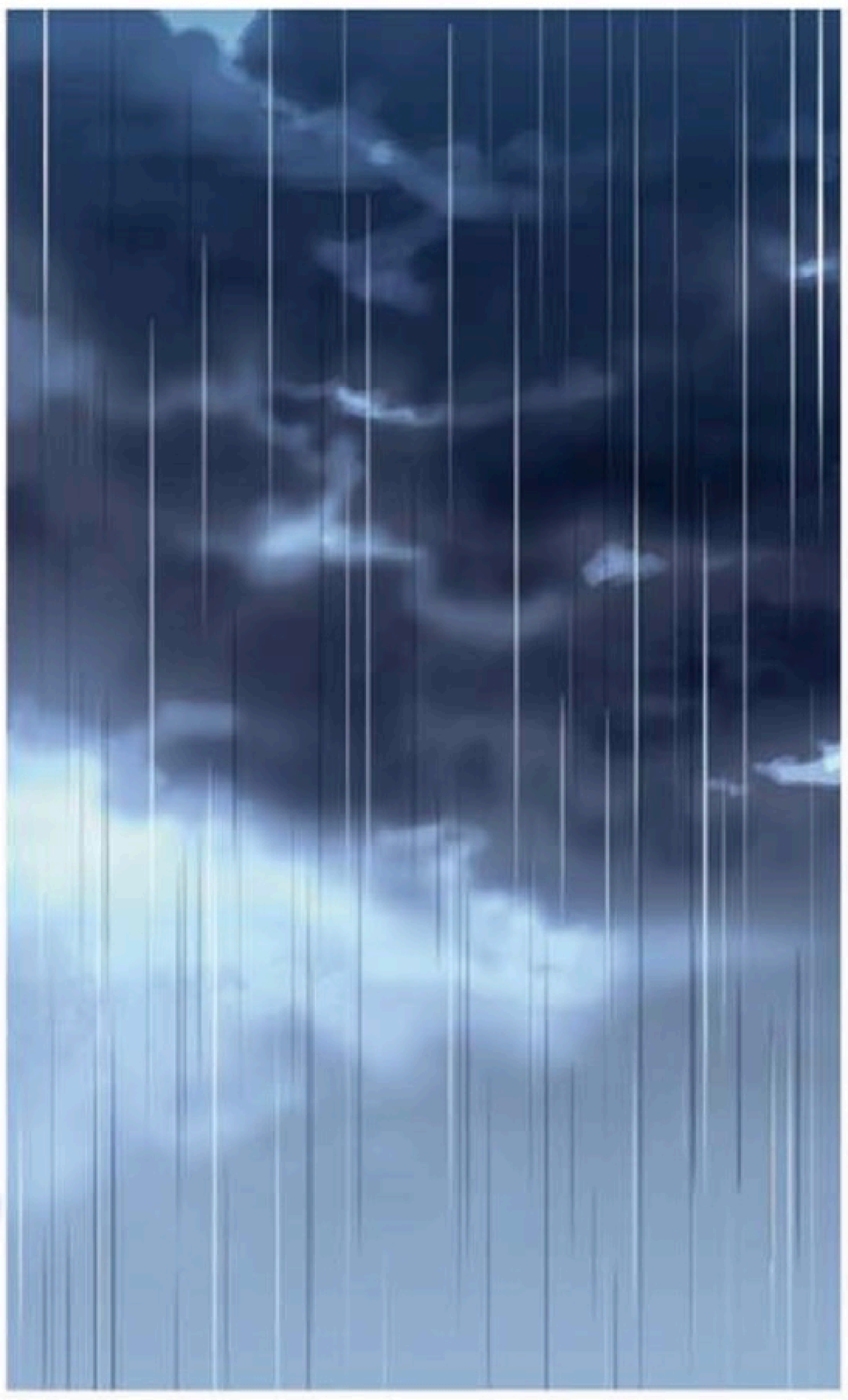


4-3 言葉から連想する

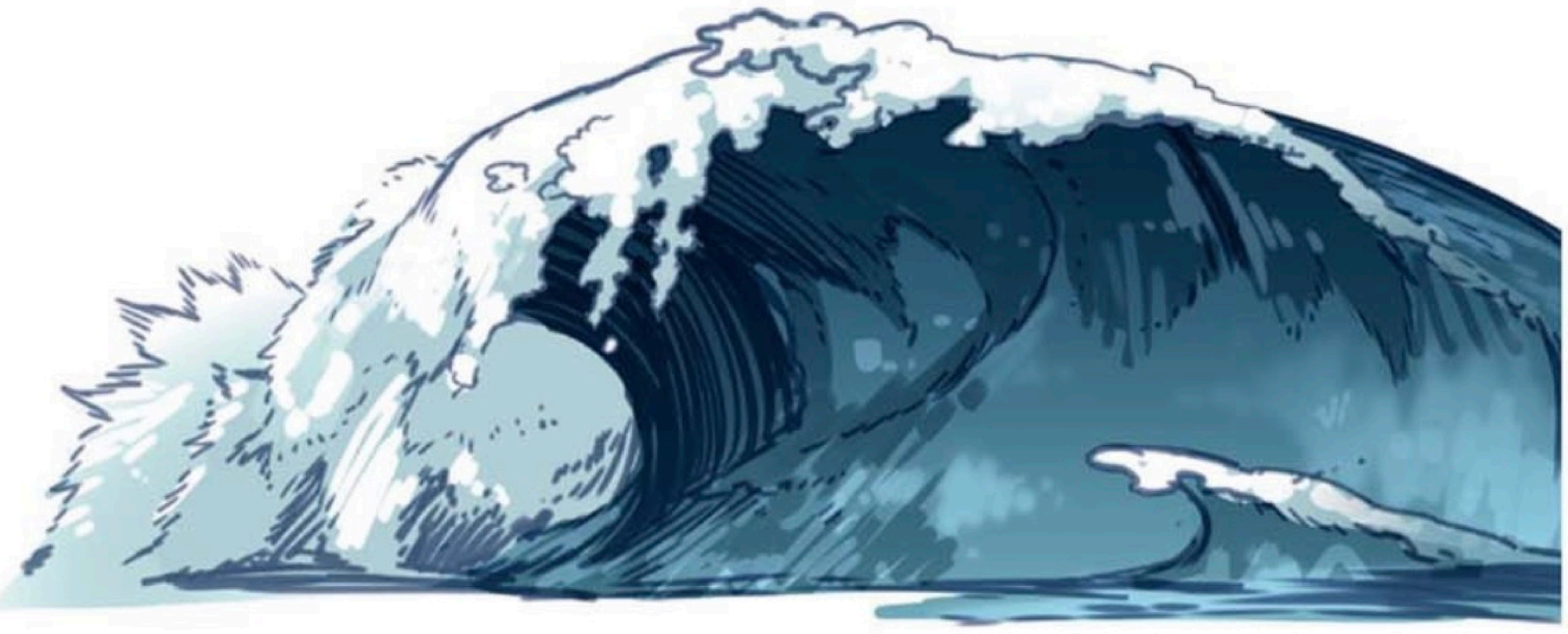
前述のとおり、火はさまざまな表現ができる属性です。火を連想させる言葉からも多くのアイデアを得られるでしょう。
たとえば、「灯り」や「暖」といった言葉からは、火の持つ友好的なイメージを連想できます。イラストに落とし込めば、温かみのあるものにできるのではないでしょうか。
「情熱」といった言葉からは力強さ、「怒り」といった言葉からは荒々しさが思い浮かびます。こちらもなんとなく火属性のイメージと合致します。
「太陽」や「煙」といった言葉も火との関わりが深いです。
さらに、「熱い」「暑い」などといった言葉から火属性を連想することができます。
また、ギリシア神話でプロメテウスが人類に与えたとされる「神の焔」、これにより人類はさまざまな文明や発明を築いたという話がありますが、ここから「知恵」のイメージ、火の持つ赤色から、「血」そこから「命」といった具合に発展させていくのも面白いかもしれません。

5 水属性













5-1 モチーフ

水は生物が生きていくためには必要不可欠なものです。そのため、生命力の象徴としてのイメージがあります。また、清涼感や清らかさ、清純さなどの落ち着いたイメージ、滝や波などで見られる力強さと、さまざまな表情を持つ属性です。
火属性同様にモチーフとしては形の定まらないものが多いですが、イメージとしては定着しているため比較的イラストに落とし込みやすいでしょう。
左ページのイメージスケッチでは、滝や雨、氷の結晶やつららなど、ひと目で水とわかるモチーフを描いています。火属性のモチーフと同様に、描き方一つでさまざまな表現ができる属性です。
また、雪山や氷の洞窟などで「寒さ」を表現するというのも効果的です。

5-2 色

水といえば、まず初めに青色をイメージすることと思います。ほかにも水色、透明色、雪をイメージさせる白などの冷たさを感じる色で表現するとよいでしょう。
生命力や清らかさをイメージさせる水属性ですが、紫色や黒などを使用して、毒々しい真逆のイメージで描いてみるのも面白いかもしれません。
また、水属性は、モチーフや色が火属性と対極になる場合が多いので、そういった部分を強調した描き方をするのも面白いでしょう。



5-3 言葉から連想する

水は私たちとの関わりが深く、あらゆる場所に存在します。関連性の深い物も多いため、さまざまな言葉からアイデアを連想できます。
まず、水は「気体」から「液体」「固体」へと変化します。そこから、気体なら霧や雲、液体なら川や滝、湖や海など、個体なら雪や氷、つらら、結晶、クリスタルといった連想ができます。
行動からも連想できます。「泳ぐ」「洗う」「流す」などという言葉は水をイメージさせる行動です。
感覚的なところでいえば、「寒い」「冷たい」「クール」「清らかさ」「清涼感」などといった言葉からも落ち着いていたり、静かな雰囲気のイメージができます。
ほかにも「船」や「魚」なども水を連想させます。

6 本書メイキングのイラストについて

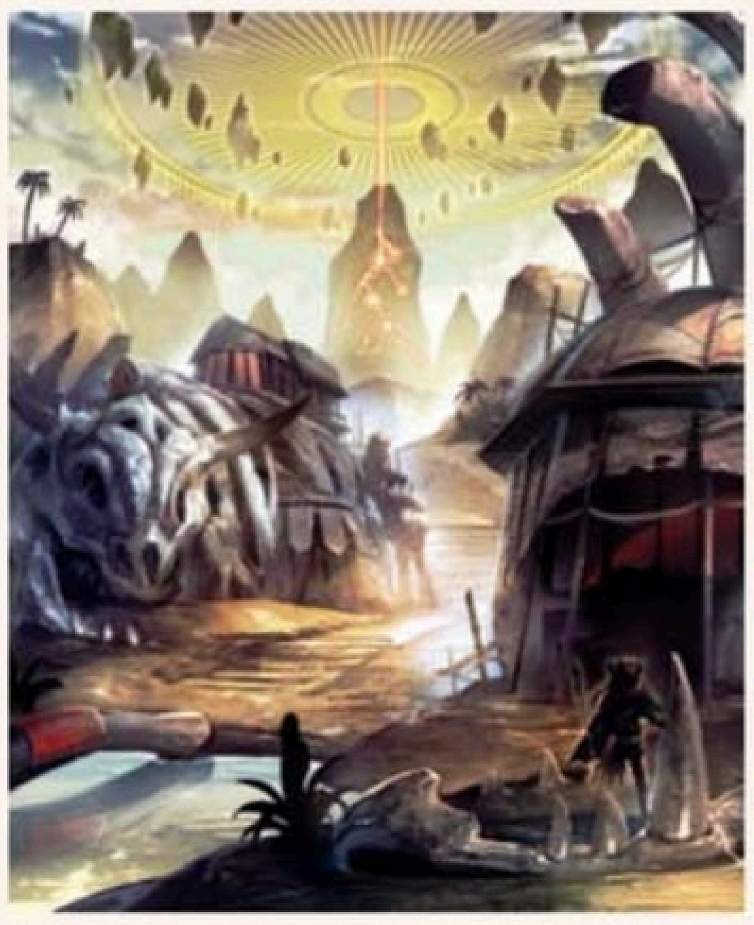
6-1 各イラストのテーマ

ここで、本書メイキングイラストが属性というテーマをどう活かしているのかを簡単に解説していきます。

地属性「天跡と地龍」

原住民が住んでいるような建物で土臭さを強調したイラストです。モチーフとしては、乾いた地面や化石などで地属性を表現しています。しかし、カラカラに乾いているだけというのも気持ちのよいものではないので、ところどころに草木を、前景には水場を描いています。

配色は、全体的に黄色を基調としました。



火属性「沙掲羅の血流」

オリエンタル風建築のイラストです。

火属性のわかりやすいモチーフとして溶岩を描いています。さらに、無造作に配置された岩や木の形で火の持つ荒々しさを強調しています。

配色は、赤色だけでは強すぎて目に痛いため、青や緑で相殺しています。ただし、メインとなる中央部分に赤色を集中させることによって、火属性らしさは損なわれていません。



風属性「成層する幻塔」

SF に近いファンタジー感を意識したイラストです。

浮遊感、高高度の大気の薄い感じ、空特有のスケールの大きさを表現しています。さらに、雲や大気の揺らぎ、鳥、ドラゴンなどを描いて、風属性のイメージを強調させています。

配色は、全体的に緑色を基調としました。



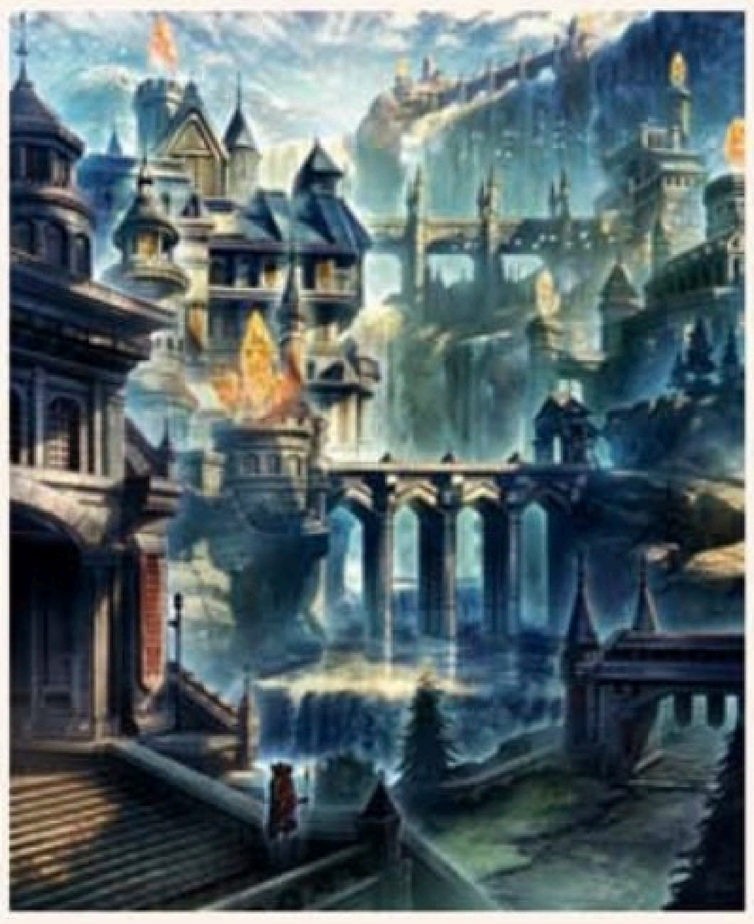
水属性「瀑心地の国」

西洋の城をイメージしたイラストです。

火属性とは逆に、荒々しさのない落ち着いた雰囲気を表現しています。

水は滝で直接的に表現し、アクセントとしてのクリスタルも、水属性のイメージを強調しています。

配色は全体的に青色を基調としました。



6-2 まずは目指すべきイラストのレベル

次の 4 章からそれぞれのイラストのメイキングに入ることになりますが、いきなり最終完成イメージを目指してしまうと、気後れしてしまうと思います。

そこで、次ページから、まずは目指すべき段階のイラストを掲載していきます。初めから完璧に描こうとせずに、これらのレベルを目指してみましょう。



メイキングは、P.88からP.96まで



メイキングは、P.104からP.109まで



メイキングは、P.118からP.124まで



メイキングは、P.136からP.144まで

4章

技法別メイキング

1 スピードペインティング

この章では、「地」「風」「火」「水」の属性をテーマとしたイラストをそれぞれ異なる技法で描いていきます。まず、地属性のイラストは、「スピードペインティング」という技法で描いていきます。名前のとおり、できるだけ短時間で描くための技法です。イラストのどこを目立たせたいのかをきちんと考え、描き込む場所を厳選することが重要になってきます。

1 イメージを固める

1-1 簡単なラフを描く

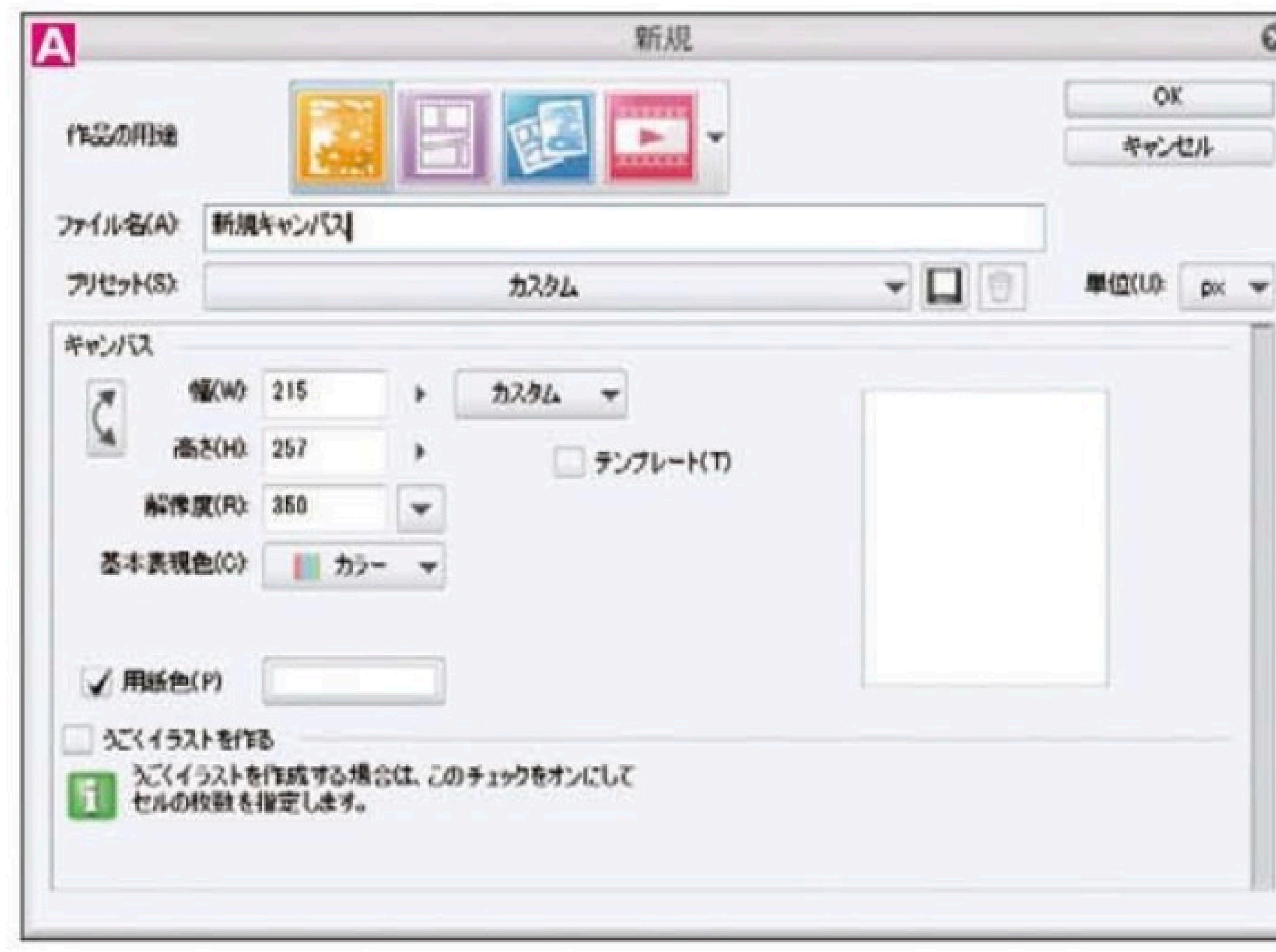
1～2時間の短時間で描くスピードペインティングの場合、始めに完成のイメージを固める工程は非常に重要です。この時点ですべてが決まってしまうといっても過言ではありません。スピードペインティングに限った話ではなく、この作業を疎かにして作業を進めてしまうと、イメージがぼやけてきてしまい、まとまりのないイラストになってしまいます。

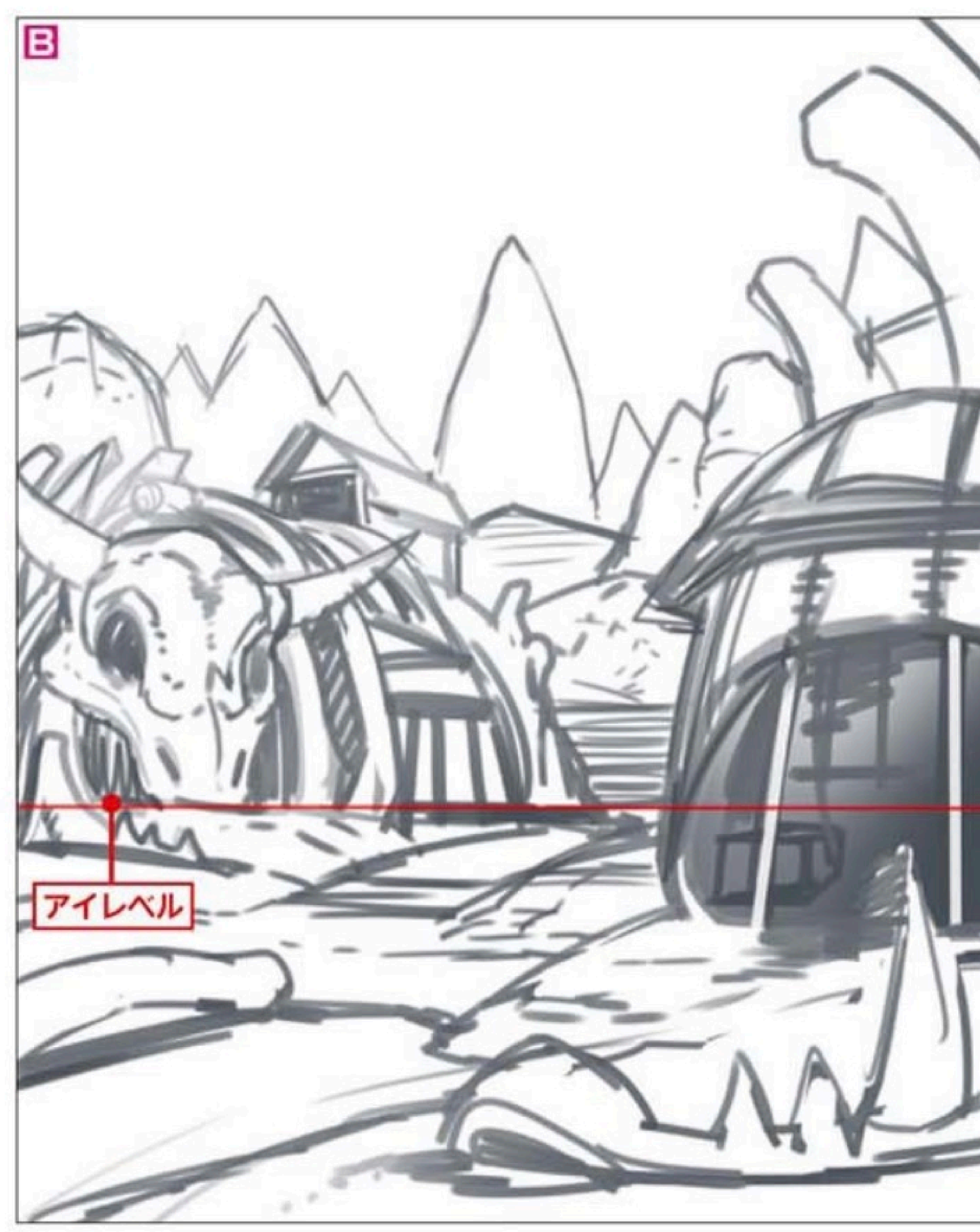
まずはラフを描きます。「どこに何があるか」「最終的にどのようなイラストに仕上げるか」といった、頭の中でイメージしたアイデアは、実際に描いてアウトプットすることを心がけましょう。手を動かすことで、より面白いアイデアが生まれることもあります。
今回はスピードペインティングなので、選ぶモチーフは、あまり正確な線やパースが必要な物は避けました。なお、水面は手軽にイラストを豪華にできる要素なので積極的に使用していきましょう。

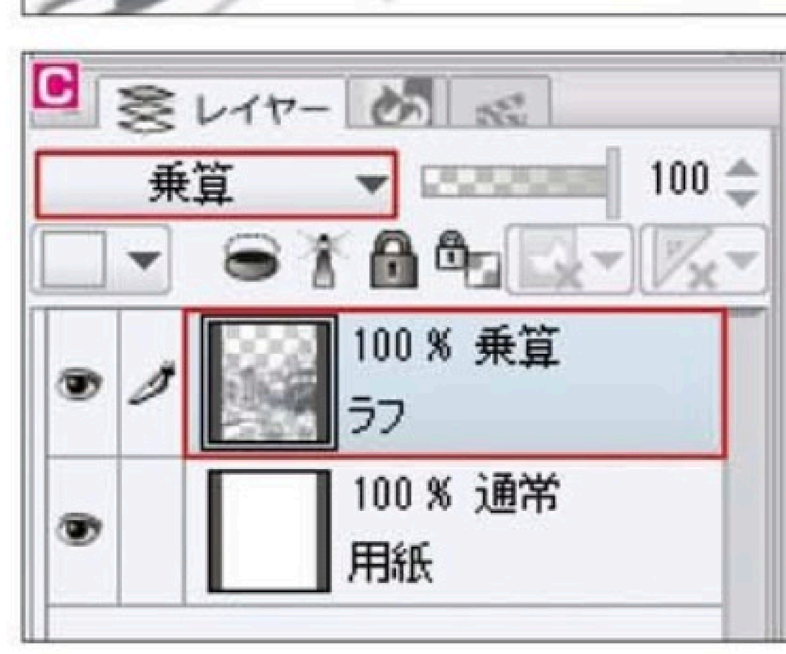
A ［ファイル］メニュー→［新規］で新規キャンバスを作成する。描きたいイラストの任意のサイズを入力するか、「プリセット」から用意されているサイズを選択する。

B アイレベルを決める。キャンバス全体を見渡せる倍率にして、細部にはこだわらずに単純な線でラフ描いていく。

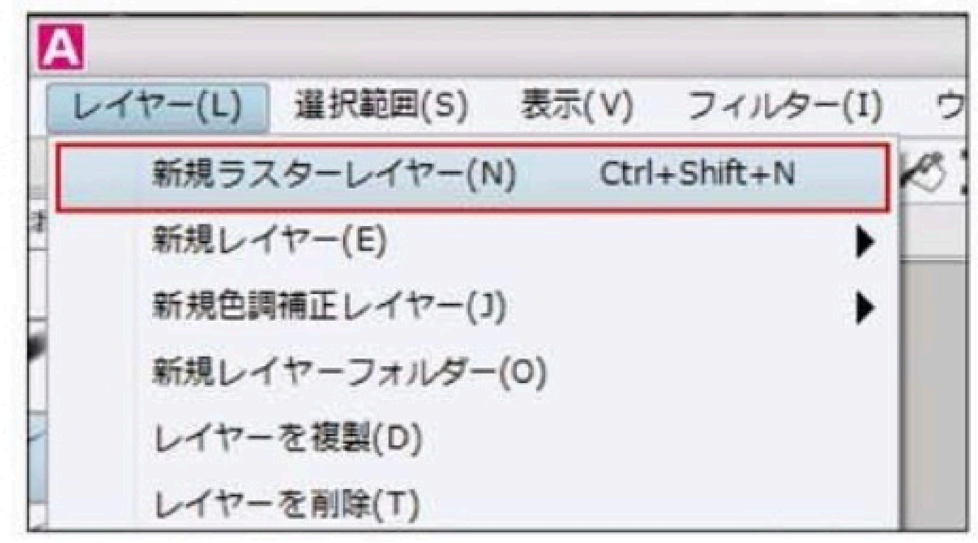
C ラフを描いたレイヤーは、この先の塗りの工程で色をなじませるために、合成モードを「乗算」にしておく。





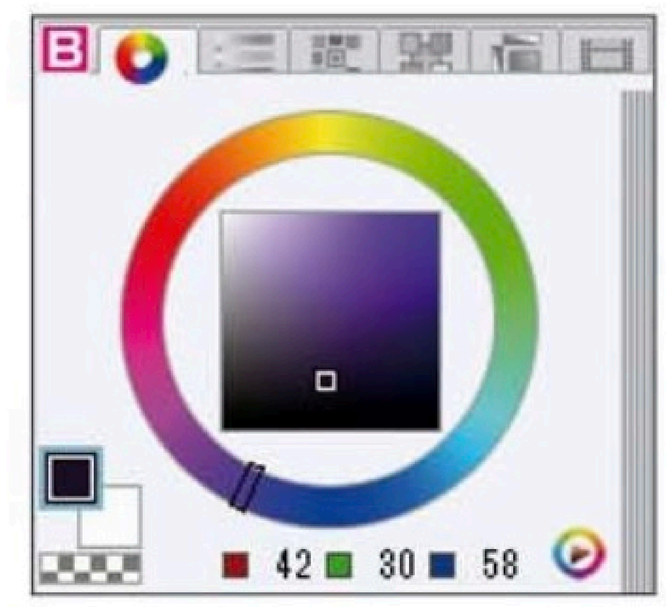


1-2 下地を塗る



下地の色を塗っていきます。
P.48「写真を元に風景イラストを描く」の「1-2」に近い作業ですが、今回は短時間で描くことを意識したスピードペインティングなので、レイヤーの数を極力少なくして描きます。

A 「1-1」で描いたラフの下に、[レイヤー] メニュー→ [新規ラスターレイヤー] でレイヤーを新規作成する。



B カラーパレットで、近景の影色のベースとなる色を決める。

C Aで作成したレイヤーを、[編集] メニュー→ [塗りつぶし] で塗りつぶす。

D Cで塗ったレイヤーの上にレイヤーを新規作成、空にあたる部分を土属性のコンセプトカラーである黄色で塗る。水面も薄い緑色で同じように塗る。





1-3 空と水面の色のイメージを固める

「グラデーション」ツールを使用して、空と水面の色のイメージを固めていきます。

A 「グラデーション」ツール→「描画色から透明色」を選択し、ツールプロパティパレットでグラデーションの設定をする。空は下部になるほど遠景になるので、空気遠近法で薄くなる。水面は鏡のように反転して空を映すため、奥が遠景の空を映して薄くなる。



B 「1-2」で空、水面を塗ったレイヤーの上にレイヤーを新規作成、「下のレイヤーでクリッピング」する。

C グラデーションの始点～終点をドラッグする。空の上部にグラデーションをかけたレイヤーは、自然な色合いで濃くするために合成モードを「乗算」にした。







1-4 空気遠近法を表現する

空気遠近法（P.36「1-5」参照）による近景～遠景にかけての色の変化を表現していきます。
ここでは、合成モード「スクリーン」のレイヤーを使用します。「スクリーン」のレイヤーを使う利点は２つあります。

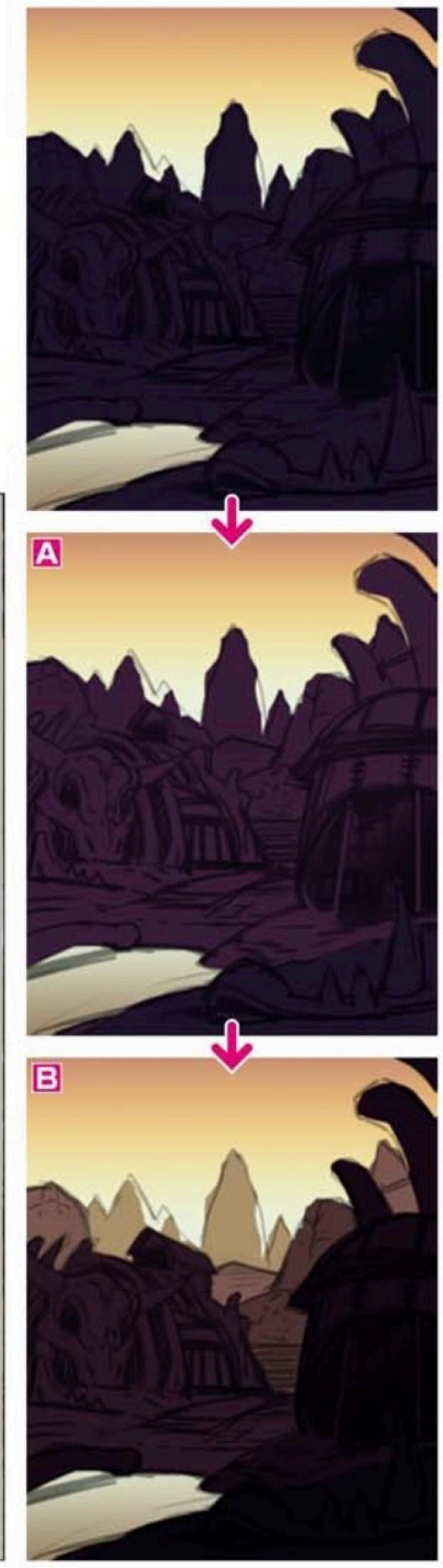
- 重ねたレイヤーの色が下のレイヤーの色よりも明るくなる。
- 下のレイヤーの色を変えれば、スクリーンに設定したレイヤーの色もまとめて変わる。

この方法は、手軽に近景～遠景の色を調整できるため、短時間で描くスピードペインティングに最適です。反面、２章の模写のときのように距離ごとにレイヤーを分けて、その一つひとつを調整しないため、細部の細かい色の調整は難しくなります。

A 「1-2」で作成した近景の下地レイヤーの上に合成モード「スクリーン」のレイヤーを新規作成し、「下のレイヤーでクリッピング」する。クリッピングしたら、陰色を決めて中景を塗る。近景よりも薄い色を使用する。

B 中景より奥にかけての遠景を塗る。中景と同じように「スクリーン」のレイヤー重ね、中景よりも薄い陰色で、奥を、さらにその奥をどんどん塗っていく。空気遠近法で、どんどん空（大気）の色に近づいていくのもポイント。





POINT 色分けのコツ

ここでの色分けのコツは、２章５節「写真を元に風景イラストを描く」のときと同じ物に加え、要所要所で大きく色の変わるポイントを作成することです。骨のあるエリアから次のエリアに変わるときと、一番奥とその手前との間で大きく色を変えています。

1-5 色の境目をなじませる

「1-4」で作成した「スクリーン」の各レイヤーをぼかしたり塗り足したりして、色と色の境目をなじませます。

A 「輪郭柔らか」ブラシ（P.25）を使用して、境目をなじませる。後ろから光がぼんやりと差しているイメージ。

B ほかの部分も同じように境目をなじませ、全体の完成イメージが固まった。



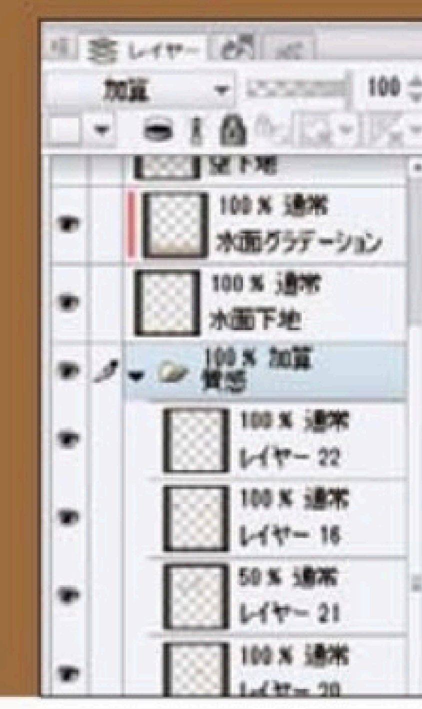
2 質感を出す

2-1 手間をかけずに質感を表現する

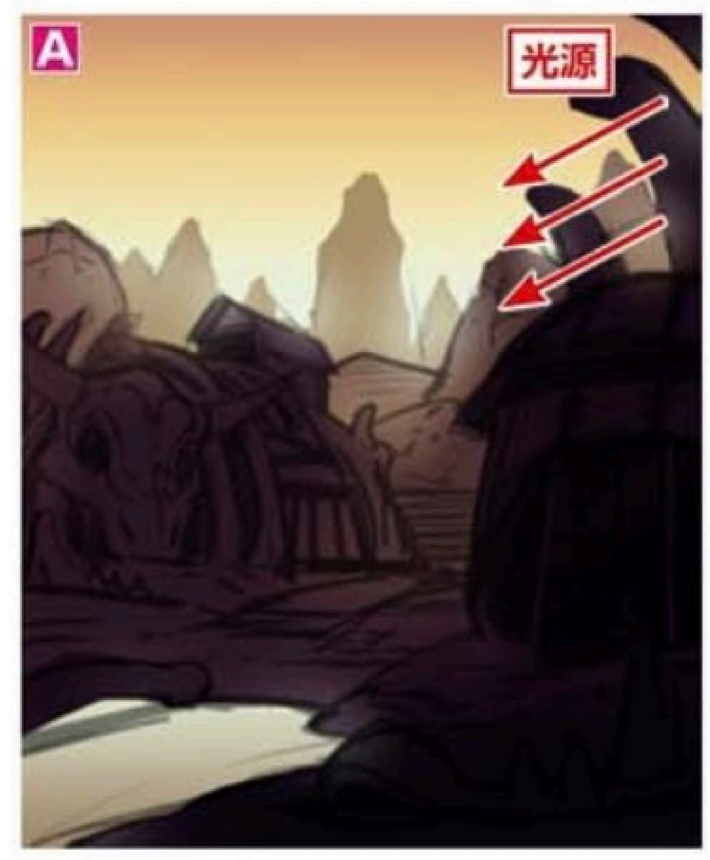
光源を意識しながら大きく光の当たる部分を塗りつつ、骨や土などの質感を出していきます。通常のブラシを使用して一から質感を描いていくと時間もかかる上に、相応の技術、知識、経験が要求されます。
そこで、自作のテクスチャブラシを使用して手間をかけずに描いていきます。こういった部分もデジタルの強みです。

POINT レイヤーフォルダーの活用

レイヤーフォルダーは、レイヤーをまとめておくことで管理がしやすくなるほか、フォルダーの合成モードを変えるだけでそのフォルダーに入っているすべてのレイヤーの合成モードが変わるといった便利な機能もあります。



A 光源は右上、少し夕暮れっぽい雰囲気を出したいので、低めの位置から当たっていることを意識する。

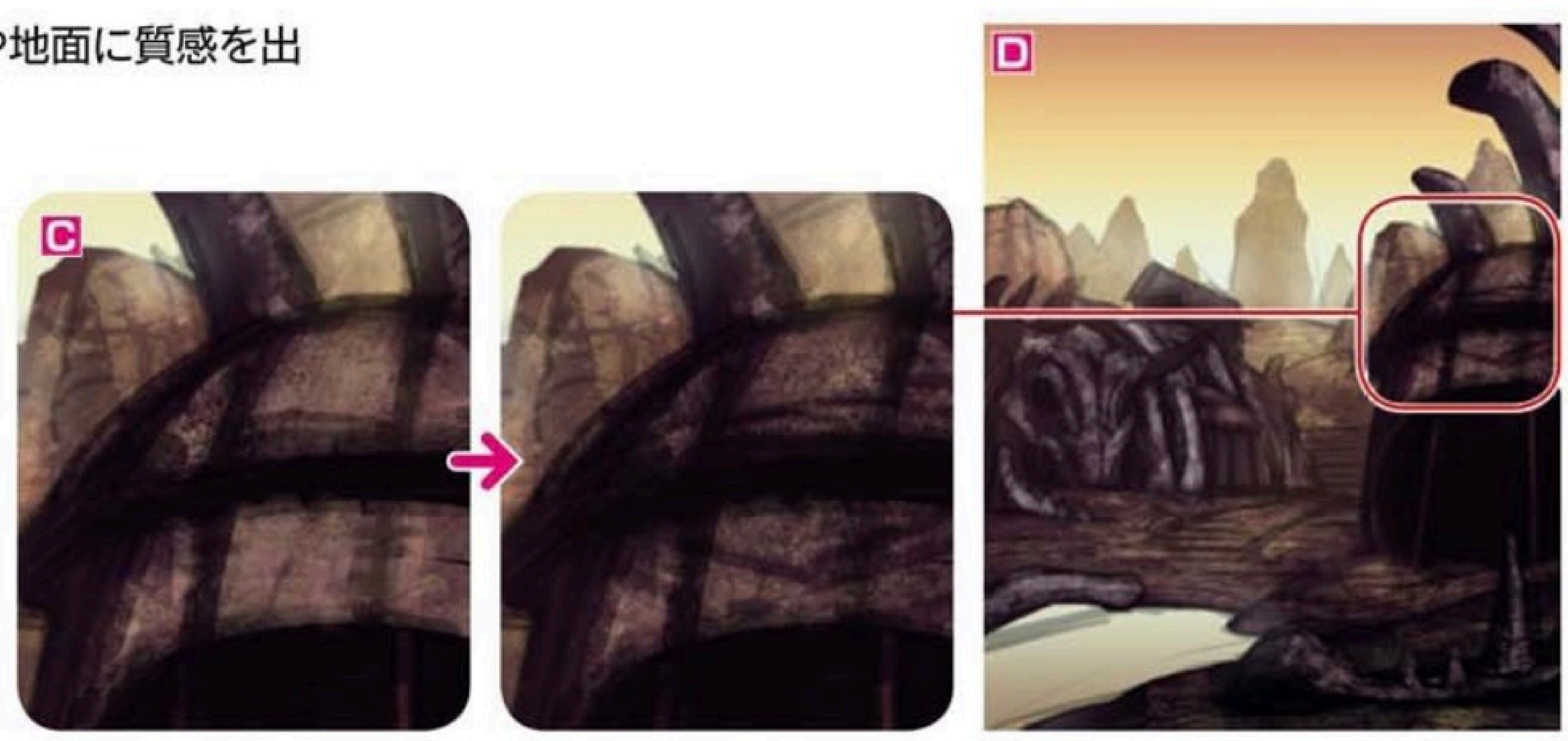


B 骨や岩の部分は、「メインで塗り」ブラシで塗り、透明色の「テクスチャ粗め」ブラシで消す。地面は、「地面」ブラシで左右のブラシストロークを意識して塗る。



C 「1-4」で作成したレイヤーの上に［レイヤー］メニュー→［新規レイヤーフォルダー］でレイヤーフォルダーを作成し、合成モードを「加算」にする。その中にレイヤーを作成しながら、骨や地面に質感を出していく。塗りすぎてしまった部分は、レイヤーマスク（P.21「1-6」参照）を作成し、同じようにテクスチャ感のあるブラシで擦るように消して調整する。

D 部分部分を細かく塗るようなことはせず、大まかに塗っていく。全体を見渡すと不思議とそれらしく見える。



2-2 全体の明るさを調整する

質感が出たのはいいのですが、少し下地の色味が主張しすぎていて画面全体が暗い感じがしました。そこで、要所要所を明るくし、結果的にイラスト全体を明るくします。ここでも、それとなく光源の位置を意識しておきます。

A 「2-1」で作成したレイヤーフォルダーの上に合成モード「加算」のレイヤーを新規作成する。ブラシサイズを大きくした「雲 柔」を使用して、骨や岩、家の光の当たって目立たせたい部分、画面の中央部分に薄めの色をぼんやりと塗って明るくし、「にじみぼかし」でぼかす。



3 形を整える



3-1 骨の形を整える

ここから細部の形を整えていきます。ポイントは、「形を整える場所を厳選する」「描き込みすぎない」ことです。

際限なく描き込んでいては時間がいくらあっても足りません。とくに、スピードペインティングの場合は、自分の描くスピードと相談し、描き込む場所や程度を判断する必要があります。

また、全体的に細かく描き込んでいては、イラストの見せたい部分が不明確になってしまいます。どこを目立たせたいのかをきちんと意識して描きましょう。

このイラストでは、骨の顔付近を一番目を引く場所としたいので、まずは、骨の細部を重点的に描いて、形を整えます。重点的にといっても、丁寧に描きすぎるよりは多少のラフさを残した方が周囲との調和が取れますし、時間の短縮にもなるので一石二鳥です。



A 「1-1」で作成したラフ線や色を調整して、さらに塗りになじませる。水面の下地レイヤーの下に移動させ、不透明度を「50～60%」程度まで下げる。不要な線はレイヤーマスクをかけて非表示にしておく。

B **A**で移動したラフの上にレイヤーフォルダーを作成し、その中にレイヤーを作成しながら、細部の形を大まかに整える。「メイン塗り」ブラシを使用して、「スポイト」ツールで塗る場所の近くの色を拾いながら全体の色味が変わらないように気をつけて描く。どうしてもラフさが気になる場所は、透明色の「メイン塗り」ブラシで薄く消し、下地とのグラデーションになるようにしてなじませる。

3-2 骨の形を目立たせる

骨の、光が当たっている部分を描き加えます。

質感を出したときと同じように、右上のやや低めの位置から当たっている光を意識します。

なお、目立たせたい部分は、フチをはっきりさせることで印象を強くできますが、あまりフチをはっきりさせすぎるばかりだと嘘っぽく浮いてしまいます。ところどころの塗りをぼかしたり伸ばしたりしてバランスを見ながら描きます。



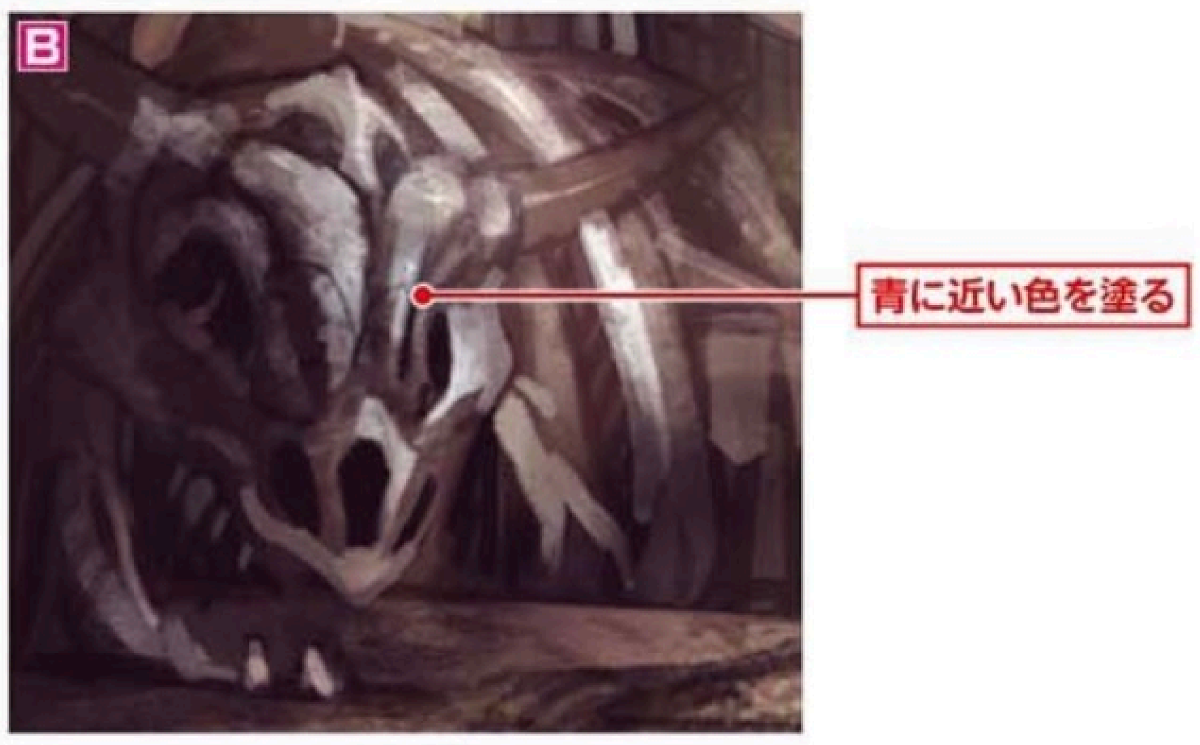
A 「3-1」で作成したレイヤーの上に、合成モードを「加算（発光）」にしたレイヤーフォルダーを作成し、その中にレイヤーを作成しながら光を描き加えていく。なお、レイヤーフォルダーの不透明度はバランスを見ながら調整する。

POINT なるべく新規のレイヤーを作成する

スピードペインティングの場合、レイヤーを作成せず、一つのレイヤーに描いてしまう方法もありますが、私の場合はなるべく新規のレイヤーを作成しながら描くようにしています。

とくにここで紹介している透明色のブラシを使用してなじませる方法は、新規レイヤーに描いていないとできません。

B ブラシは、濃度を下げた「粗め塗り」を使用し、下の質感を活かしながら青に近い光を描き加えていく。青に近い色にすることで骨の白さを強調でき、さらに、ほかと違う色相にすることで目立たせることもできる。

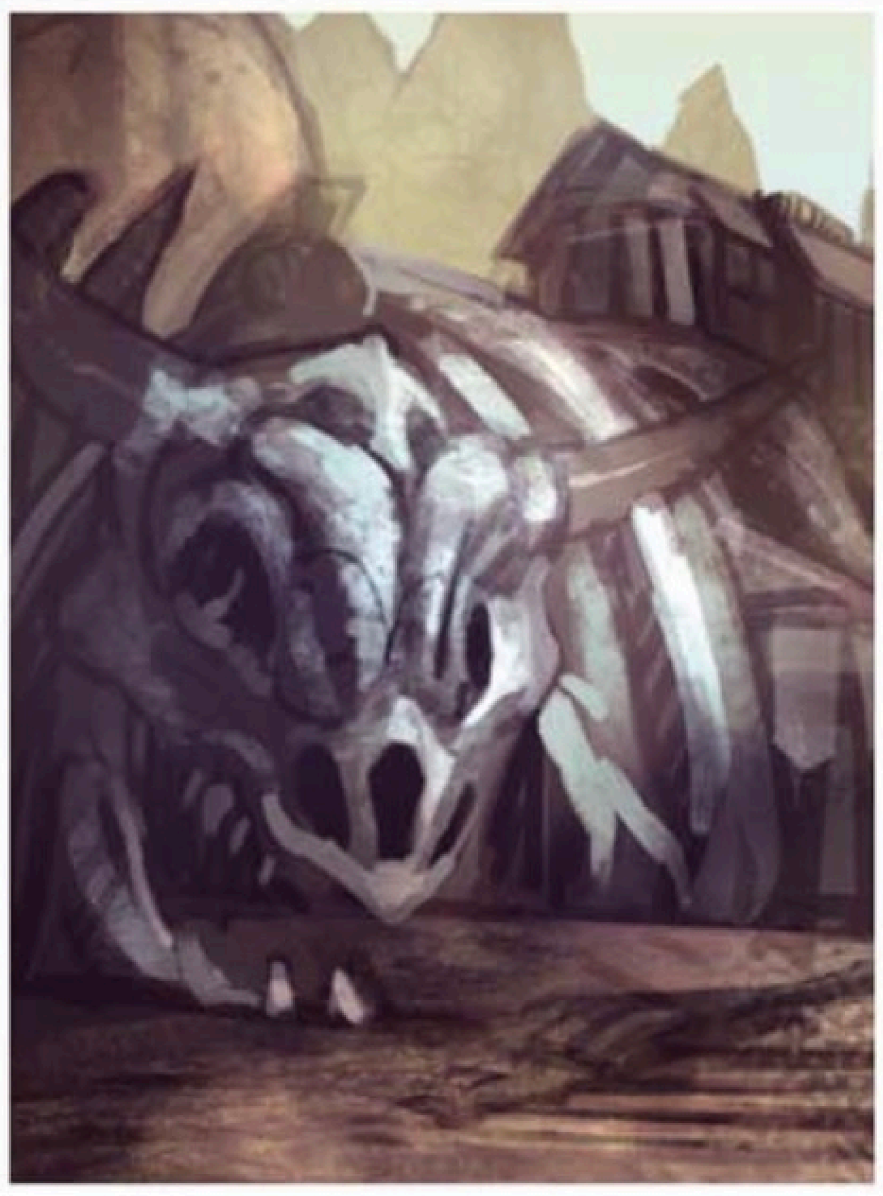


3-3 ハレーションを追加する

さらに骨を目立たせるために、ハレーションの効果を追加します。

A 「3-2」で作成したレイヤーフォルダーの下に、「オーバーレイ」のレイヤーを作成し、「輪郭柔らか」ブラシで骨付近に薄く青色をのせる。





POINT ハレーション

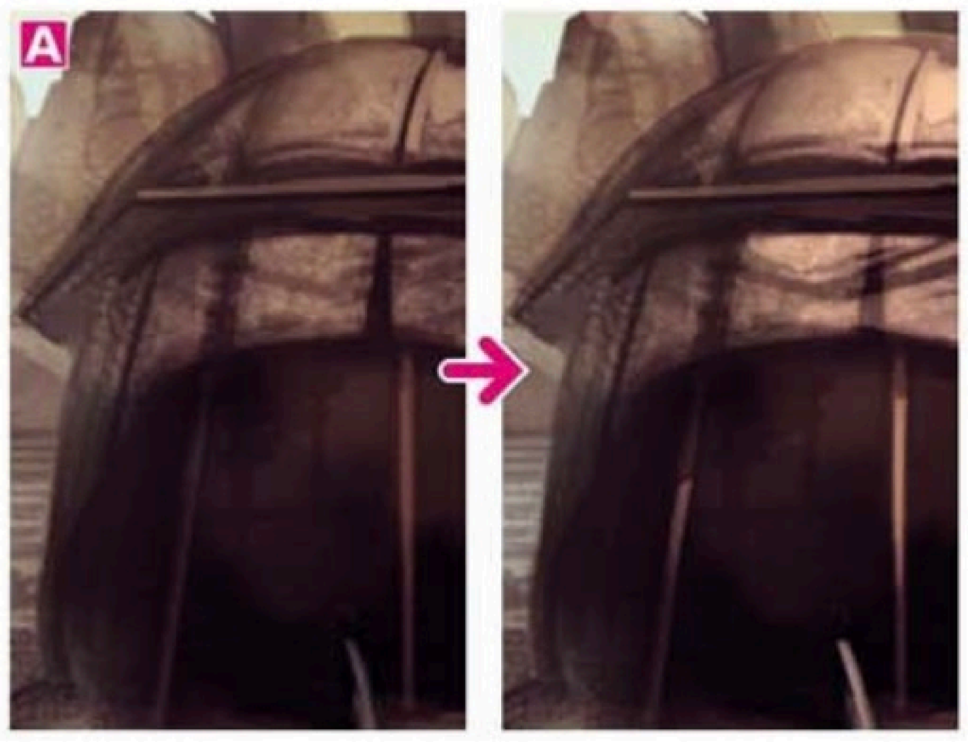
とくに強く光が当たっている部分の周りがぼやけたようになる効果です。明るくしたい部分の周りにハレーション効果を入れることで、より明るく見えると同時に目を引くポイントになります。

3-4 骨以外の光の当たっている部分を描く

建物や岩、地面などにも光を描き加えます。描き方は、骨と同様です。

A 建物や岩は光源からの光が右側面に当たっていることを意識して描く。光の当たっている部分と当たっていない部分の色の差をはっきりとさせることで立体感が強調される。





B 通路の右側は、岩などの影になっているので、左側にのみ光が当たる。言われてみれば当たり前のことだが、意外と意識していない部分。こういったところに気を使うことで、イラストの説得力が増す。



POINT 青い光を入れる理由

全体のテーマカラーが黄色なので、補色の青色を入れることで、色幅が増えて派手になります。さらに、コントラスト差が出てイラストに深みが出ます。

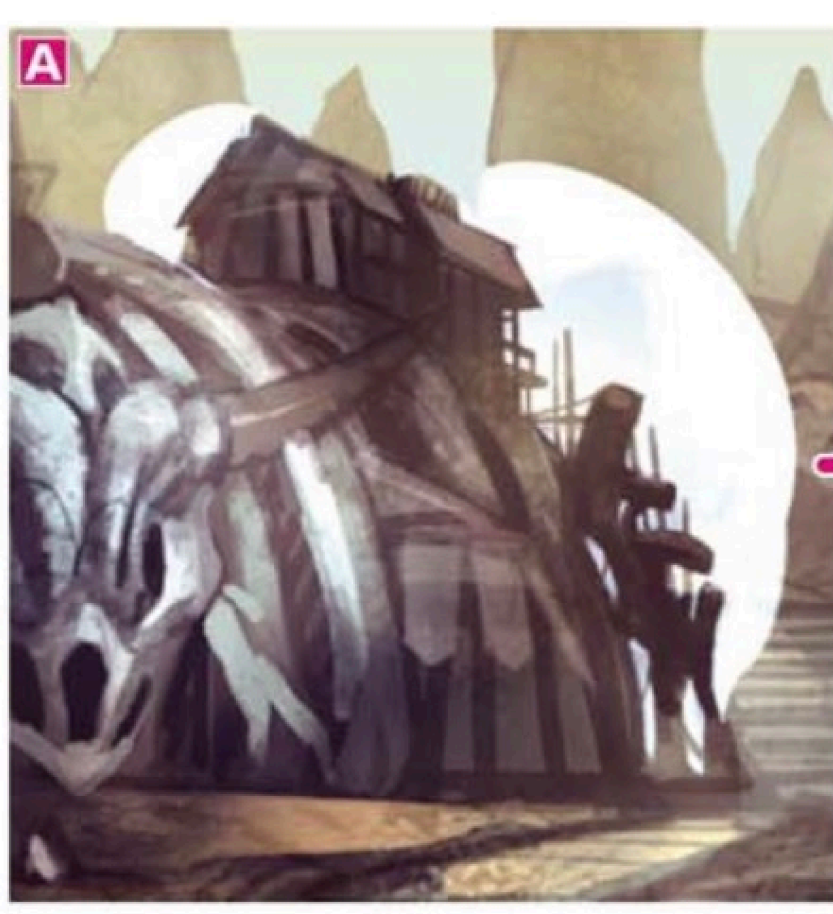
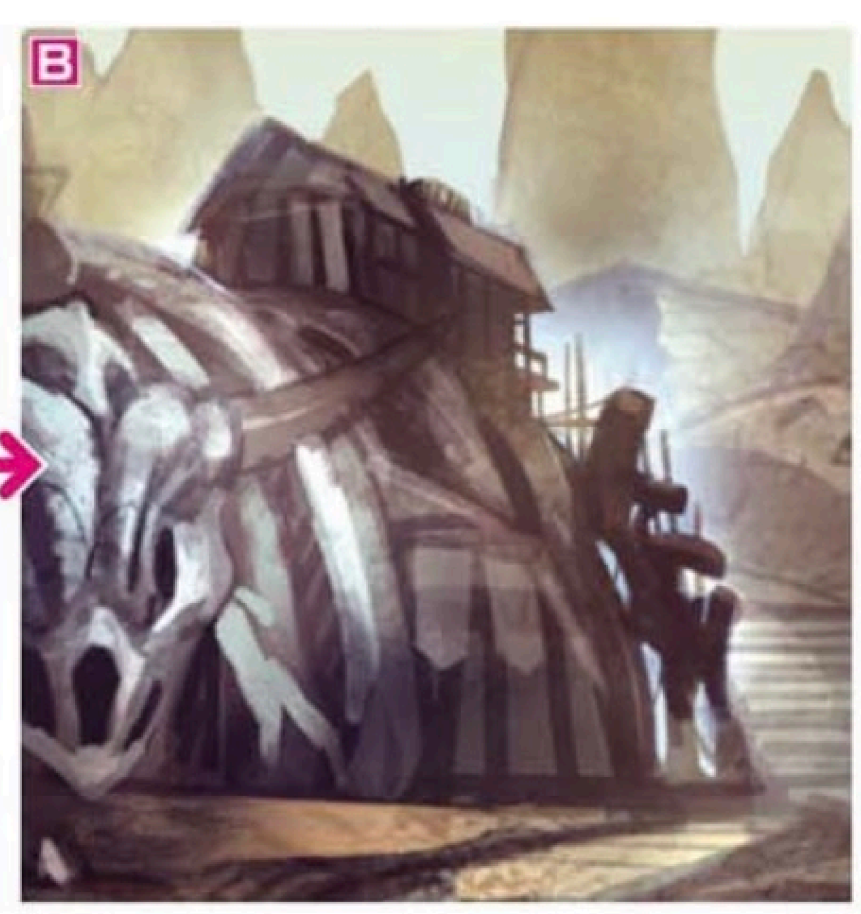
3-5 明るくして輪郭を整える

短い時間の中で手間をかけずにディテールアップさせるには、物の輪郭を整えるのが効果的です。
また、ここで紹介する「加算（発光）」レイヤーを使用した方法では、遠近感も強調できるため一石二鳥です。

A 「3-2」で光を描き加えたレイヤーフォルダーの上に「加算（発光）」のレイヤーを作成し、「輪郭柔らか」ブラシを使用して、整えたい物の輪郭の外側を明るい色で塗る。輪郭線のギリギリを塗るのではなく、少し余裕を持って広めに塗るのがポイント。

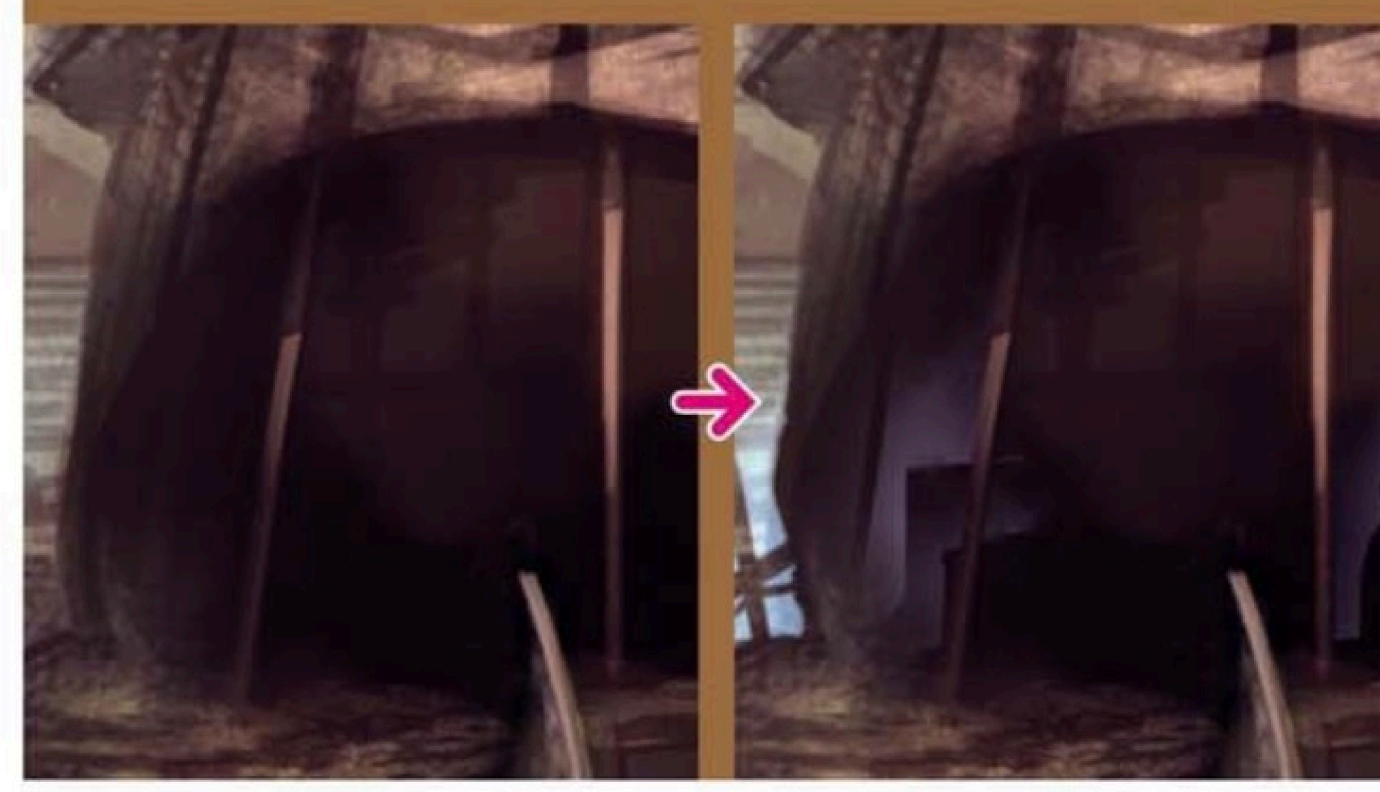
B ブラシ濃度を下げた透明色の「輪郭柔らか」ブラシで、輪郭線を残すようにAで塗った部分を消していく。ブラシを何度もかけて、色を少しぼかしたり伸ばしたりすると、空気や光の揺らぎを表現できる。

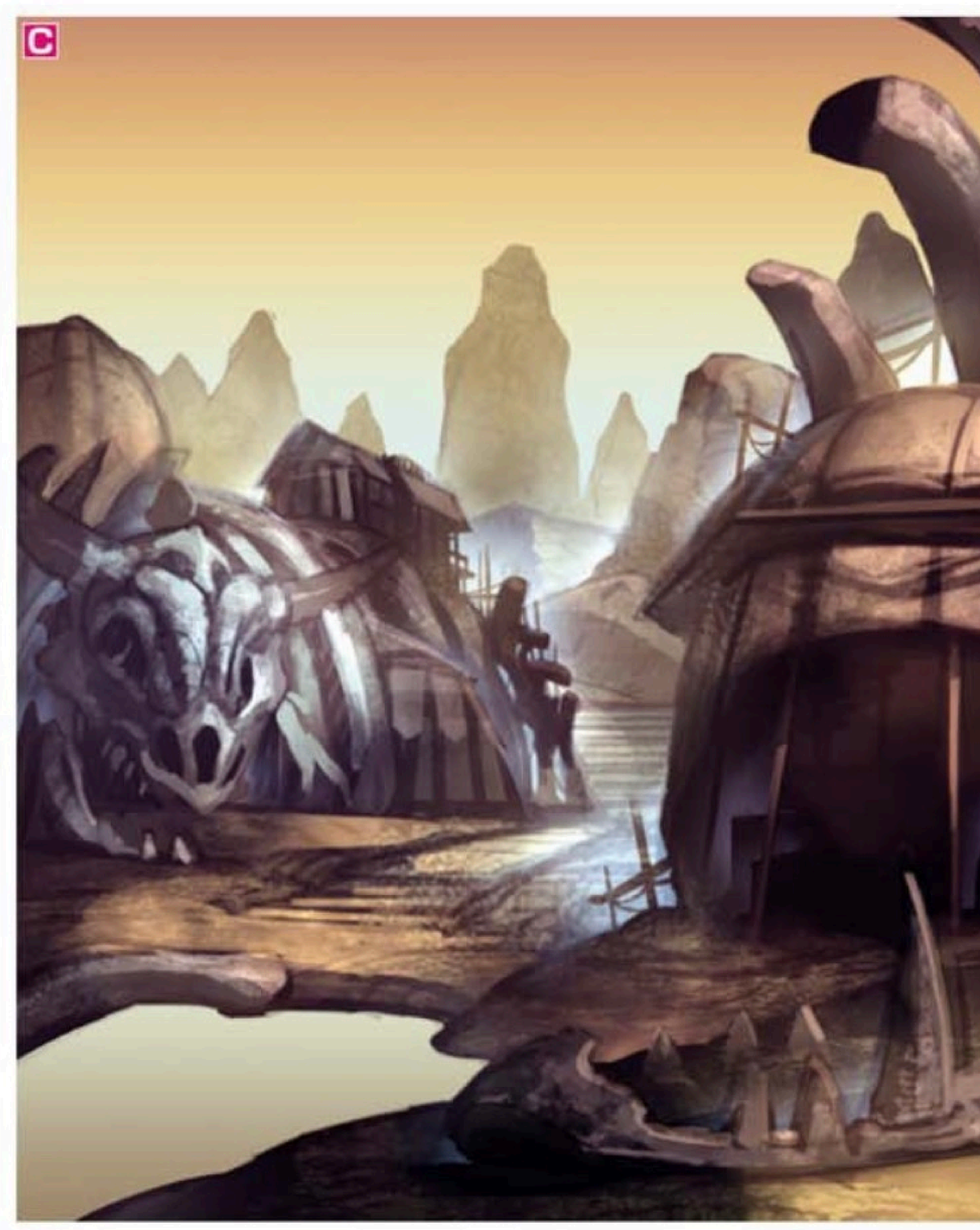
C ほかの部分にもA、Bの工程を繰り返し、輪郭線を整える。レイヤーが増えたら、レイヤーフォルダーにまとめておく。

A

B


POINT 物の輪郭を浮かび上がらせる

ここで紹介した方法を使えば、右側のテントの内部のように、もともと何もなかったところに物の輪郭が浮かび上がらせることができます。この方法の利点は、輪郭を整えつつ遠近感を出すことができるというのもありますが、物のシルエットに手を加えずに作業ができるため、もともとあった色むらやテクスチャを損なわずに描くことができます。



C


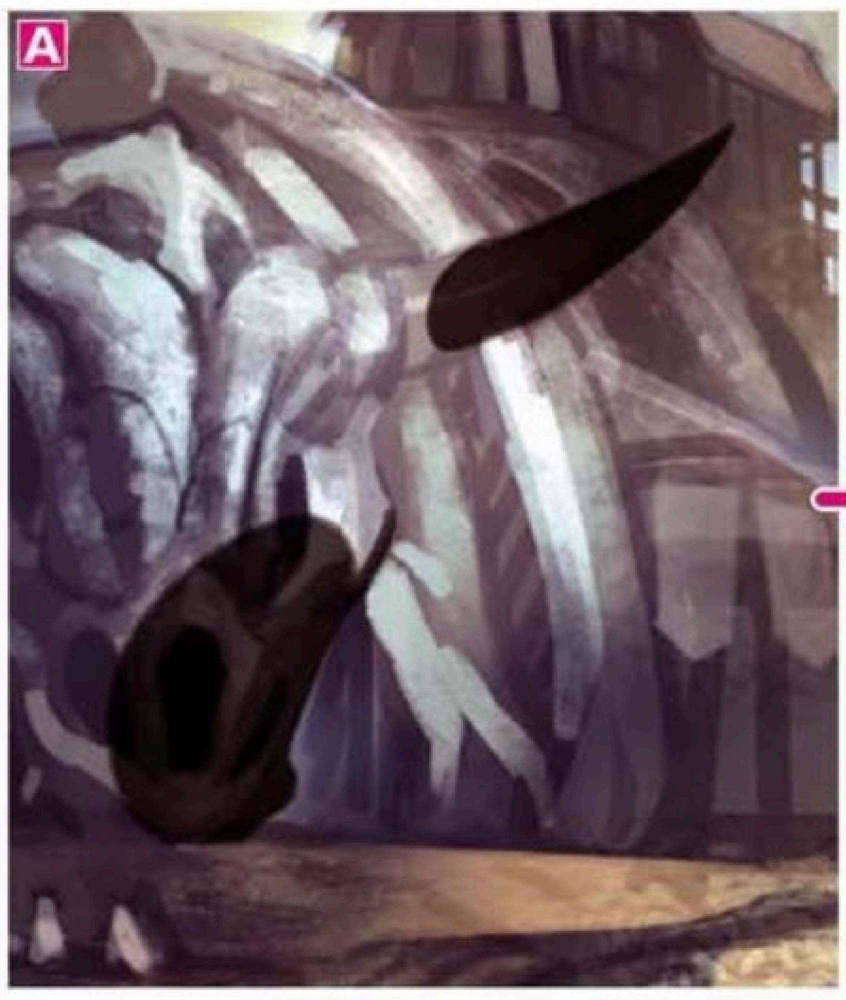
3-6 暗くして輪郭を整える

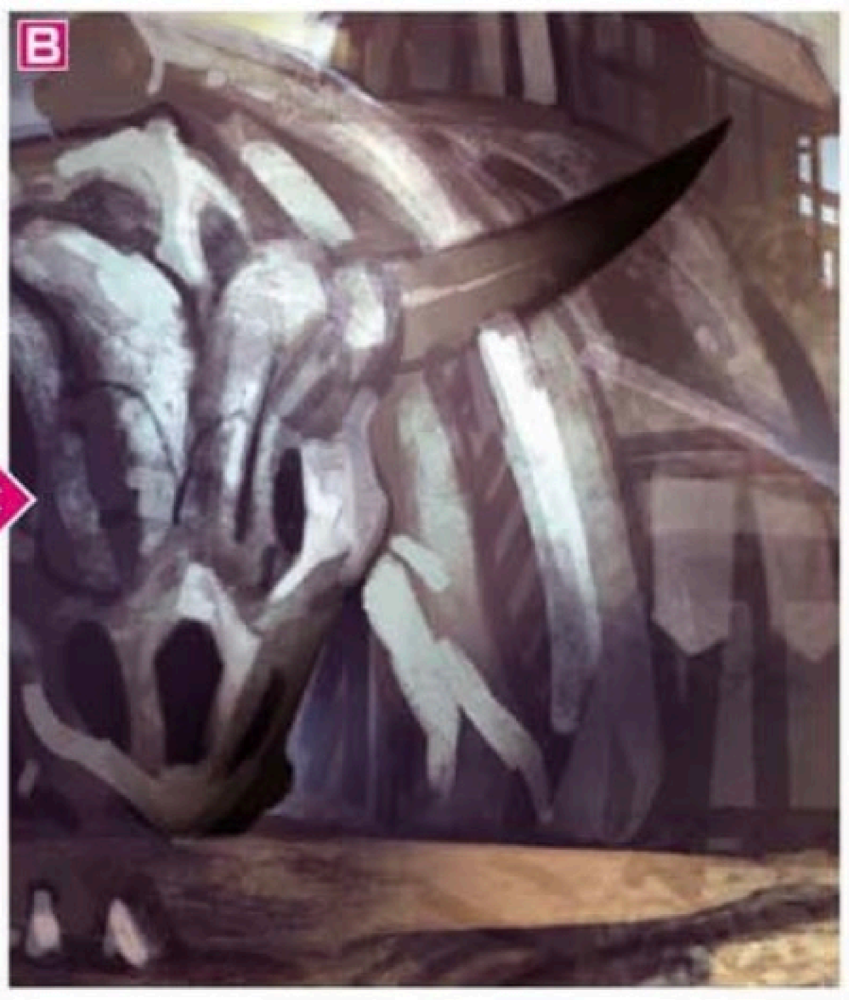
「3-5」の輪郭を整える方法はさまざまな利点がありますが、どうしてもイラストに明るい場所が増えていってしまう、という欠点もあります。明るい場所は視線を集めやすいため、際限なく増えてしまうと、目立たせたい部分が曖昧になってきてしまいます。そのため、「3-5」の方法とは逆に、物の内側を暗い色で塗ってから輪郭を整える方法で、全体的に暗い部分を増やしながら輪郭を強調していきます。

A 「3-5」で作成した「加算（発光）」のレイヤーの上に「乗算」のレイヤーを作成し、整えたい輪郭の内側を暗めの色で塗る。

B　ブラシ濃度を下げた透明色の「輪郭柔らか」ブラシを何度もかけて、不要な部分を消していく。

C　A、Bの工程を繰り返し、全体的に輪郭を強調する。同時に、暗く影になっている部分も塗っていく。暗い部分が増えたことで画面が締まり、かつディテールがアップした。こちらも、レイヤーが増えたらレイヤーフォルダーにまとめておく。







3-7 明暗のコントラストを調整する

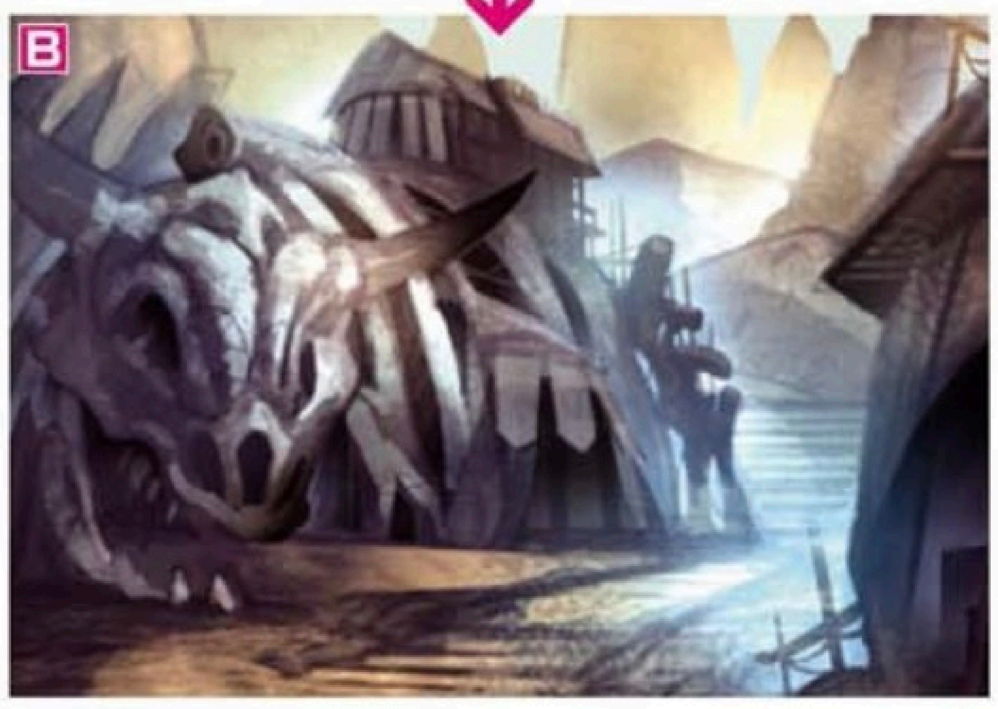
「3-6」で全体的に暗さが増したので、明るい部分を再び加えて明暗のコントラストを調整します。
また、「3-3」で骨を周りから目立たせるために青くしましたが、今度はその青自体が単調に思えてきたので、光が当たっている部分をオレンジ色にして強調しました。
スピードペインティングは、初めにイラストの大体のイメージを固めるだけで、細部までは詰めないことが多いため、描き進めながら計画にないとっさの判断を取り入れることがあります。こういった判断は経験がものを言うため、多くのイラストを見て何枚もイラストを描き、自分の中の引き出しを増やしていくことが重要です。

A　「3-6」で作成した「乗算」のレイヤーの上に「加算（発光）」のレイヤーを作成し、「輪郭柔らか」ブラシを使用して光が当たっている部分をオレンジ色に塗る。薄くもやがかかったように塗り、ぼやっとした空気感を出す。

B　オレンジ色を加えた代わりに、全体的に青色が足りなくなったので、「3-3」で描いた骨周辺の青いハレーションを中央の通路まで広げる。オレンジ色をより際立たせる効果もある。

C　全体のバランスを見つつ微調整を行う。ここでは、「3-5」で作成したレイヤーフォルダーの不透明度を少し下げて、明るさを調整した。







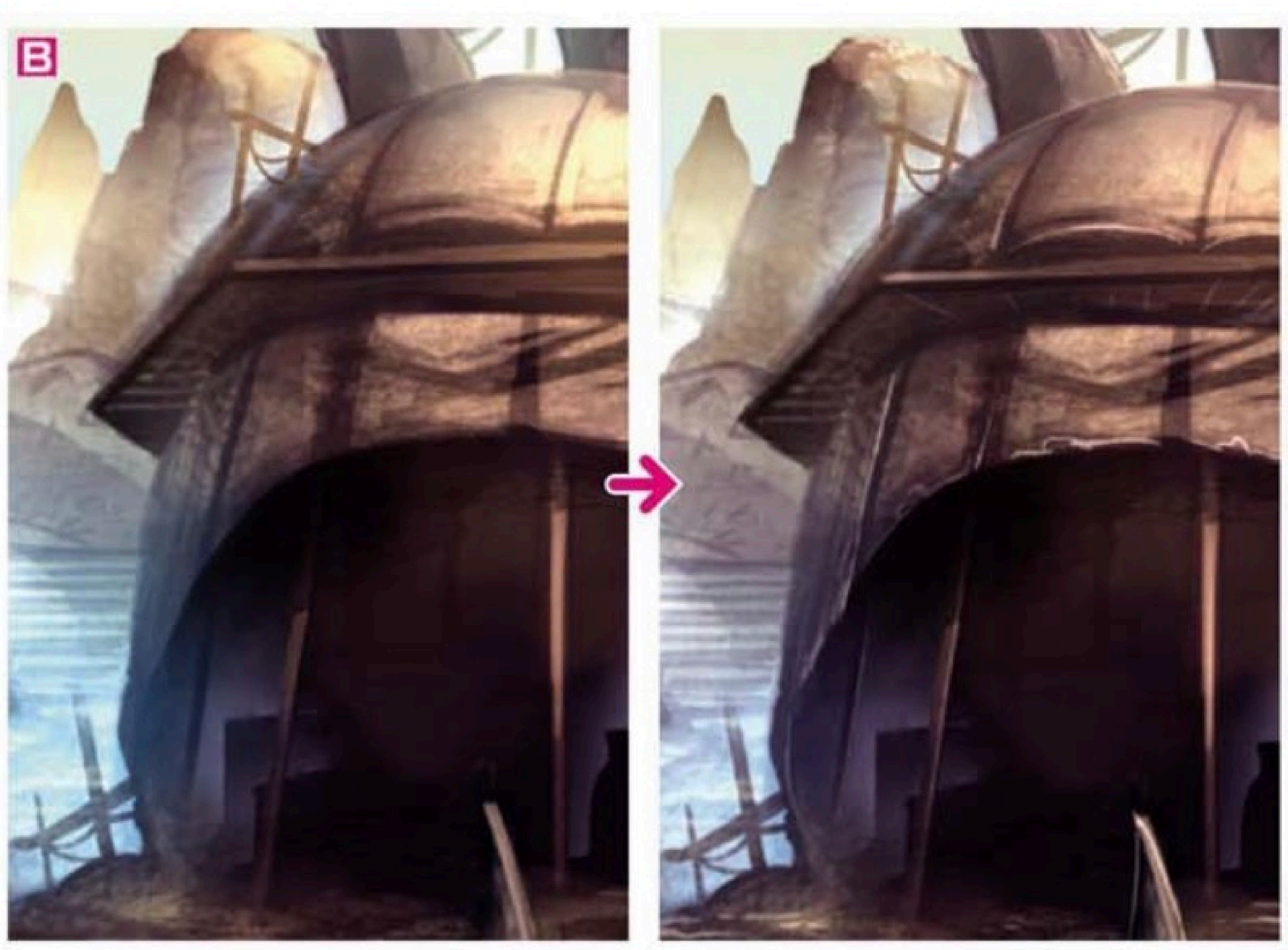
3-8 フチにハイライトを入れて細部を整える

物の輪郭と光沢ができそうな部分のみに集中して、ハイライトを描いていきます。ここでのハイライトは、最も明るい部分を表現するのと同時に、物のシルエットを際立たせ、内側の細かい凹凸を整理するためでもあります。

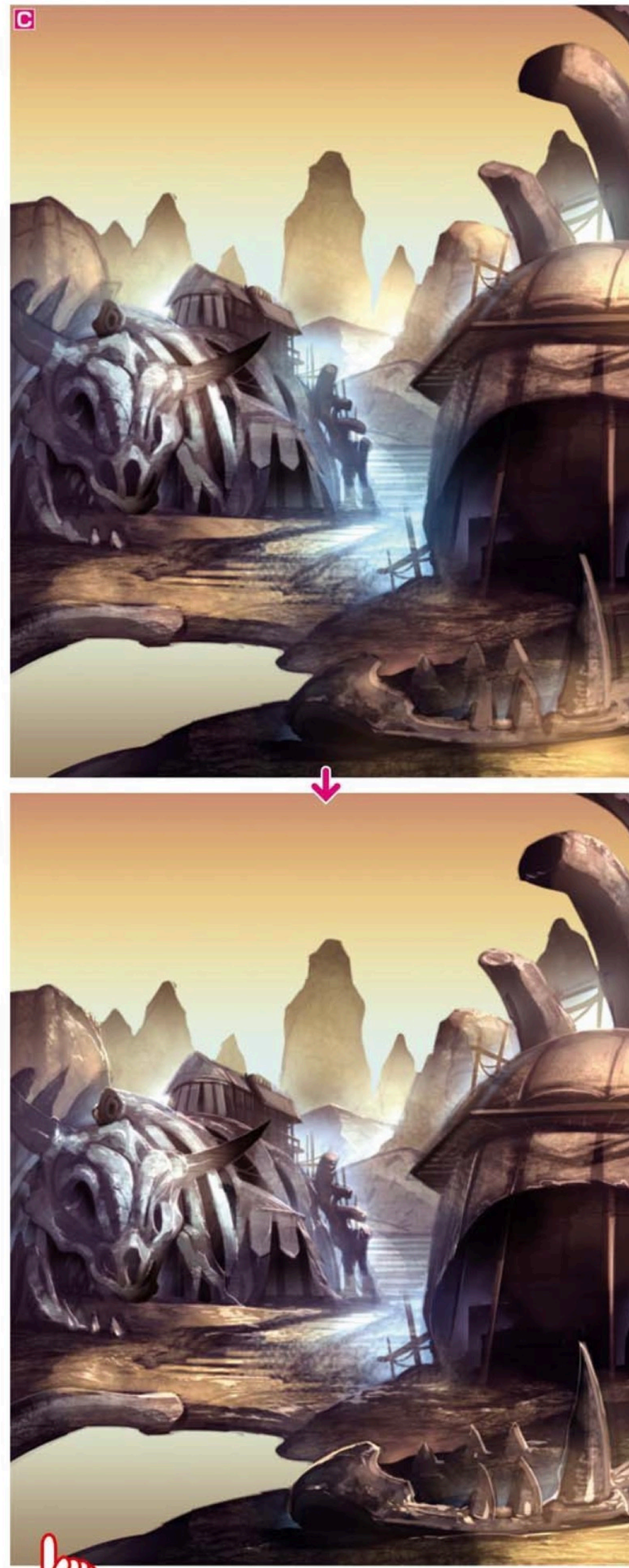
A 「3-7」のAで作成したオレンジ色の光を描いたレイヤーの上に「加算（発光）」のレイヤーを作成し、「メイン塗り」のブラシサイズを小さくして輪郭をフチ取る。フチが取れたら内側の細かい凹凸を意識してハイライトを入れていく。骨は視線を集めたいので、とくに重点的に行う。



B 手前のテントや岩にもハイライトを入れるが、骨よりは気持ち抑え気味にする。



C この作業によって、物のシルエットがはっきりするため、イラストから曖昧さが消えてまとまりが出たことがわかる。

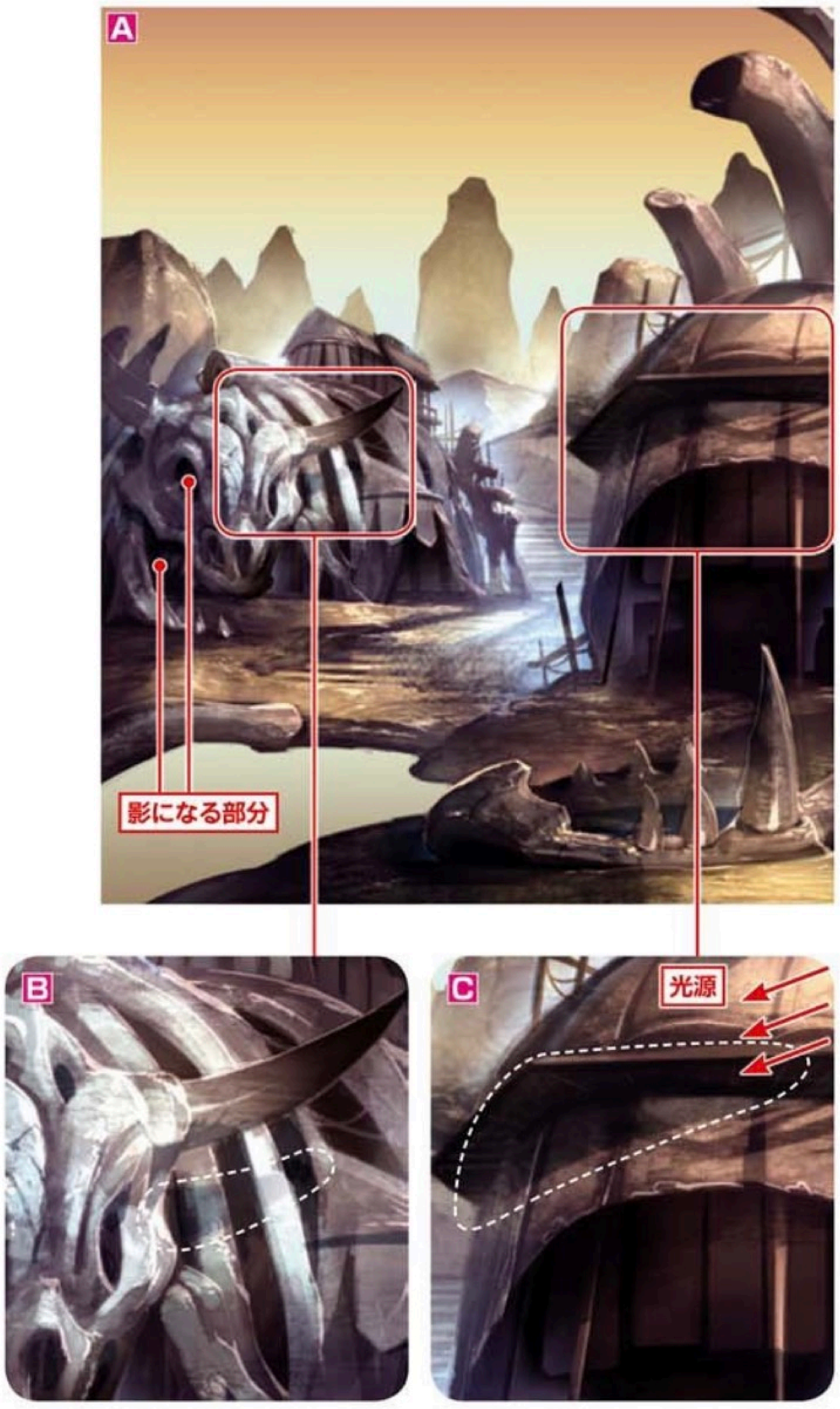


まずはここを目指そう！ P.83参照

4 描き込む

4-1 陰影を描く

ひときわ暗い陰になる部分を追加していきます。
さらに、ほかの物の影響によって落ちる影を描いていきます。ここでも、光源の方向をなんとなく意識しておきます。陰影を追加したら、地上の描画はいったん置いておきます。



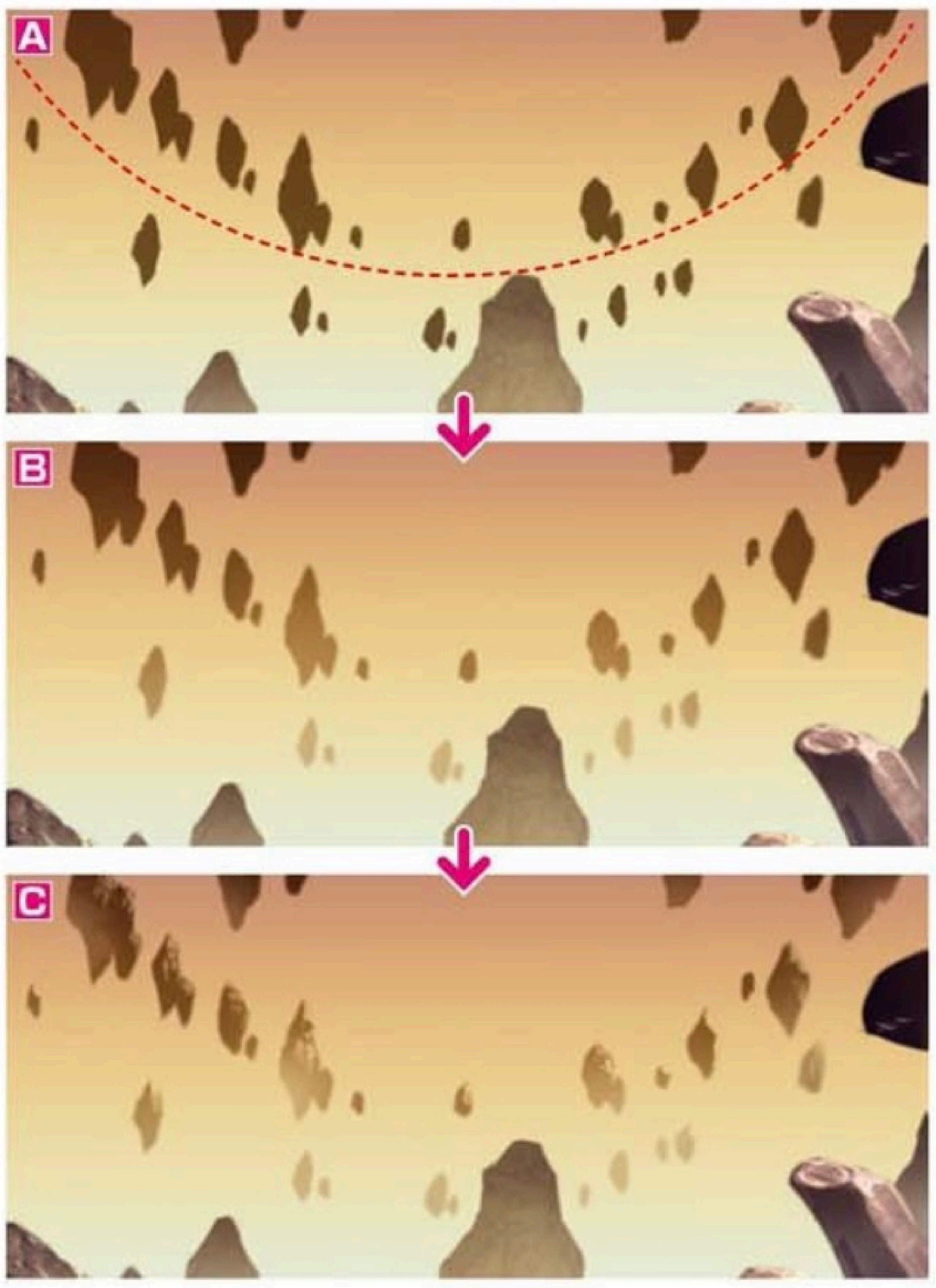
A 「3-8」で作成した「加算（発光）」のレイヤーの上に「乗算」のレイヤーを作成し、骨の口や目の奥やテントの中など、ひときわ暗い陰になる部分を塗る。

B 同じく「乗算」のレイヤーで、ほかの物の影響によって落ちる影も描き込む。

C 右上からの光源を意識して、影の方向を決める。

4-2 空の浮遊石を描く

空を描き込んでいきます。まずは、浮遊石を描きます。



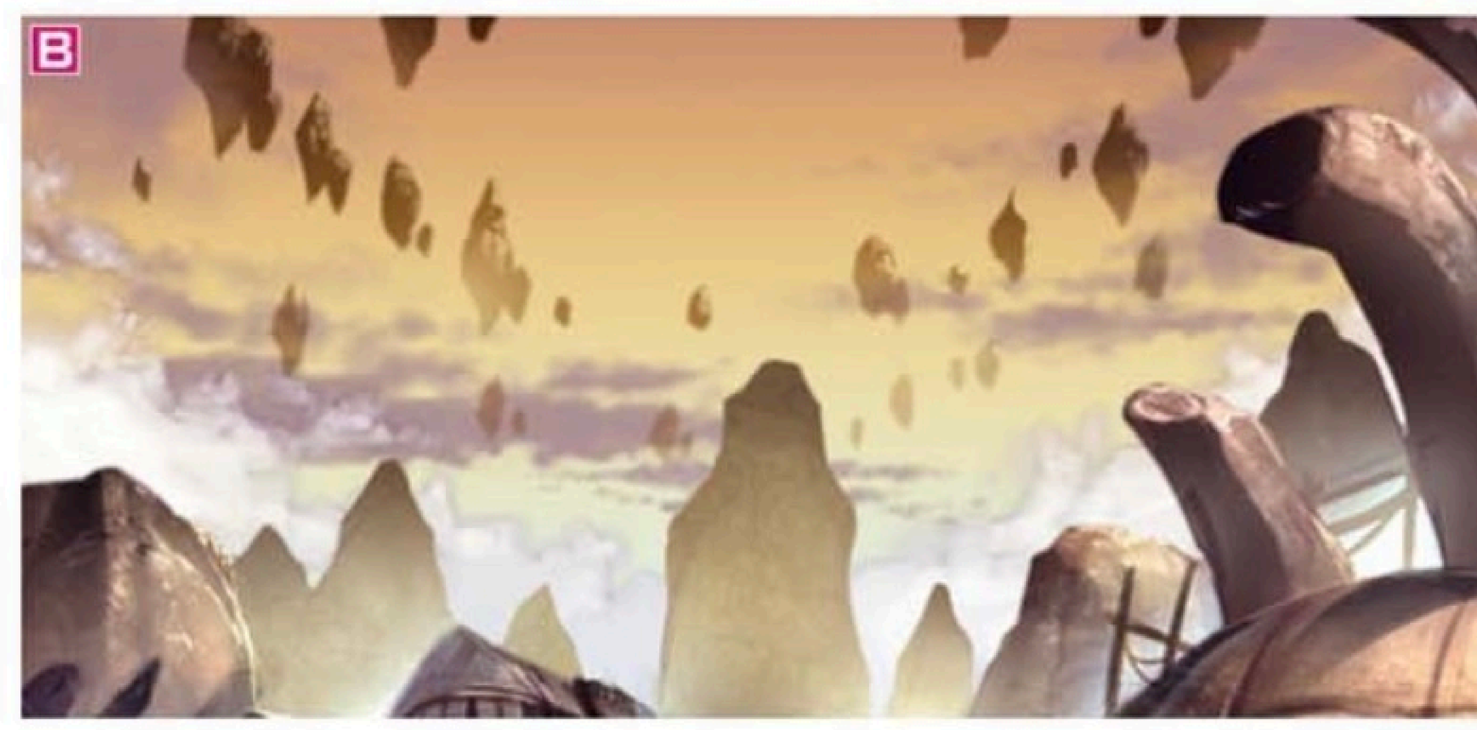
A すべてのレイヤーの一番上に「乗算」のレイヤーを作成し、浮遊石のシルエットを描く。石の配置は、中央の岩山を囲うような円状を意識する。シルエットの大きさでも遠近感が感じられるように、奥行きによる大小を意識して描く。

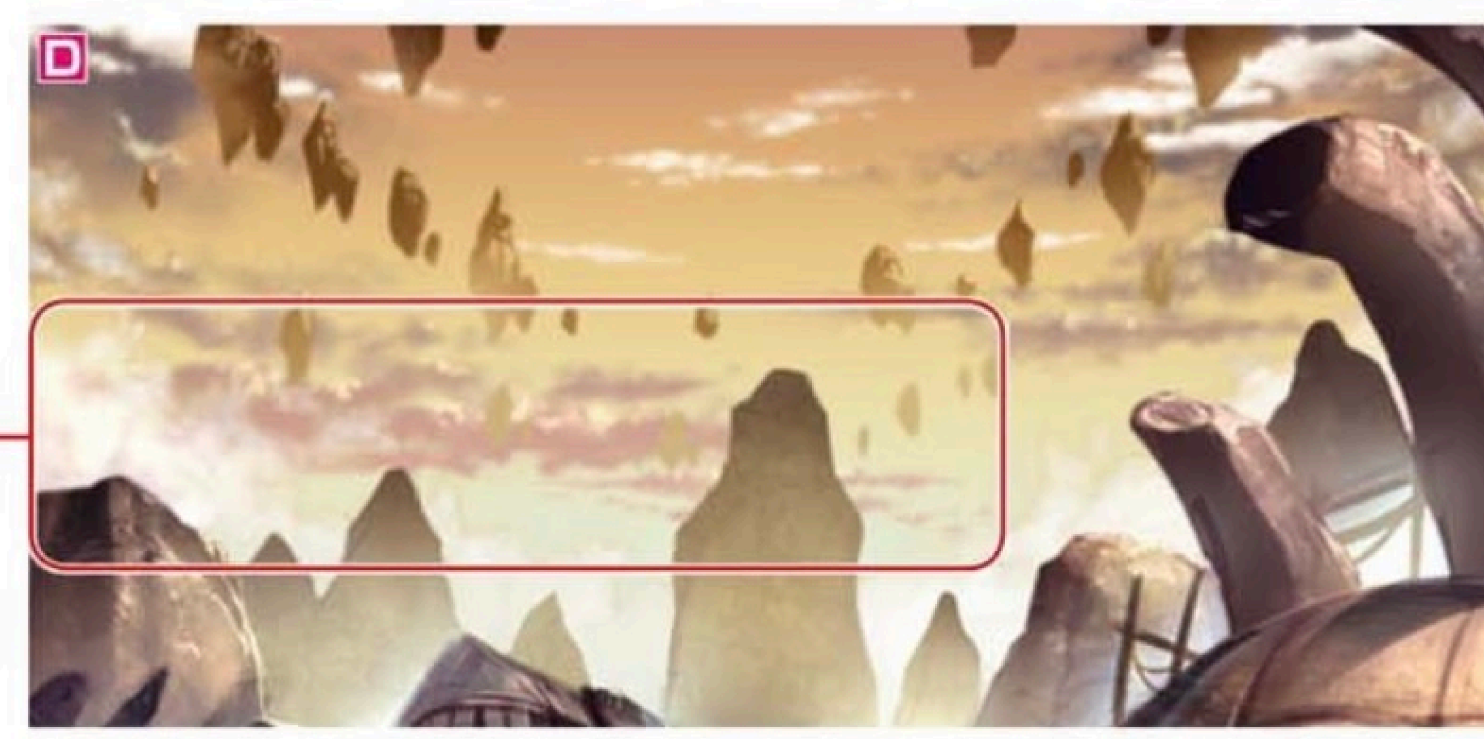
B Aのレイヤーの上にレイヤーを作成、「下のレイヤーでクリッピング」する。遠近感を意識して、遠くの石が薄く、手前が濃くなるようにグラデーションをかける。

C さらに「加算（発光）」のレイヤーをクリッピングして、明るい部分を描き加える。あまり描きすぎると目立ちすぎてしまうので注意する。あくまでイラストの主役は地上である点、浮遊石は遠くにある点から、さらっとした描き込みにすることでメリハリも出る。

4-3 雲を描く







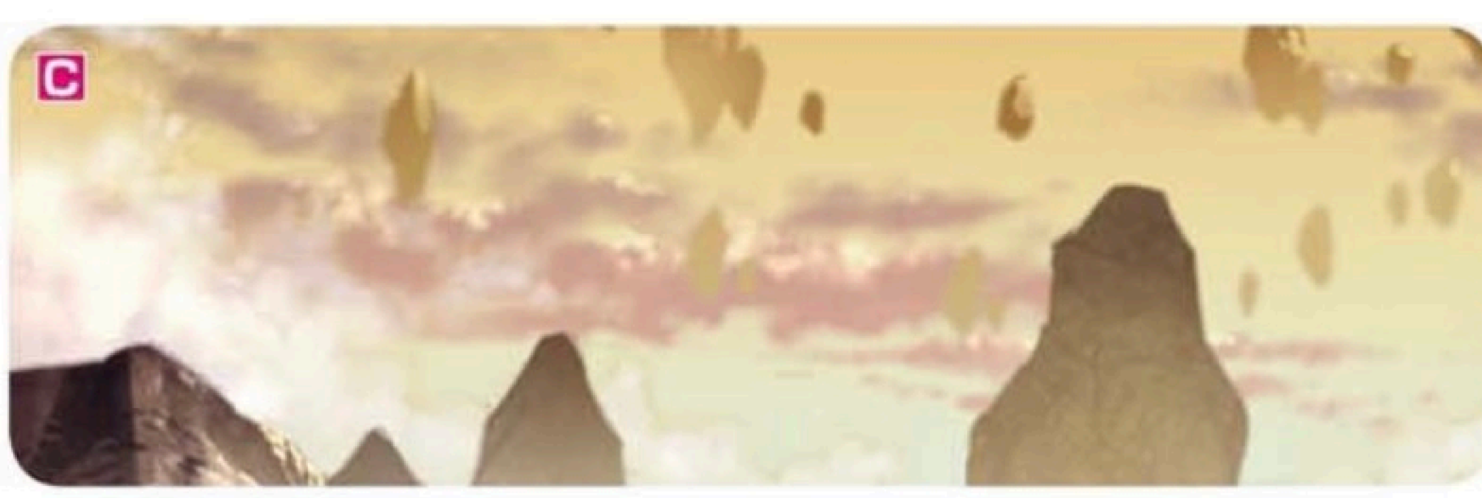
浮遊石が描けたら雲を描きます。
中央の岩山を囲うように、広がりを意識して描いていきます。
雲の詳しい描き方は、P.38「1-1」も参照してください。

A 「1-3」で作成した空のグラデーションの上にレイヤーを新規作成、層になるようにレイヤーを重ねて雲を描く。ブラシは、「雲柔」1本で描く。下のほうの明るい色の雲は、もやがかったような雲を大まかに描く。さらにその下に「乗算」のレイヤーを作成し、若干暗いグレーで輪郭をフチ取るように層を重ねる。

B 上のほうの暗い色の雲は遠近法を意識し、手前の方が縦幅が大きく、奥にいくにつれどんどん圧縮され横に長くなるように描く。もちろん横幅も奥にいくほど小さくなる。

C グラデーションをかけ、明るい部分を描き加える。

D 上部に白い雲を描き加え、さらに層を増やす。



4-4 空に深みを与える



全体のバランスを見ながら、空の色を調整していきます。大気の揺らぎや空の色合いなどの微妙な変化でも、手間がかからないのであれば積極的に手を加えていきましょう。

A 「1-3」で空のグラデーションを描いたレイヤーの上に、「オーバーレイ」のレイヤーを作成し、うっすらと大気の揺らぎを描く。上部には薄いグレーでグラデーションを重ね、色に深みを与える。
さらに、浮遊石が空に溶け込みすぎていたので、浮遊石を描いたレイヤーの下に「加算（発光）」のレイヤーを作成し、ぼんやりと発光したような効果を入れる。また、画面全体が単調な黄色になっていたので、「1-2」で作成した空の下地の色を［編集］メニュー→［色相・彩度・明度］で少し緑色に寄せる。



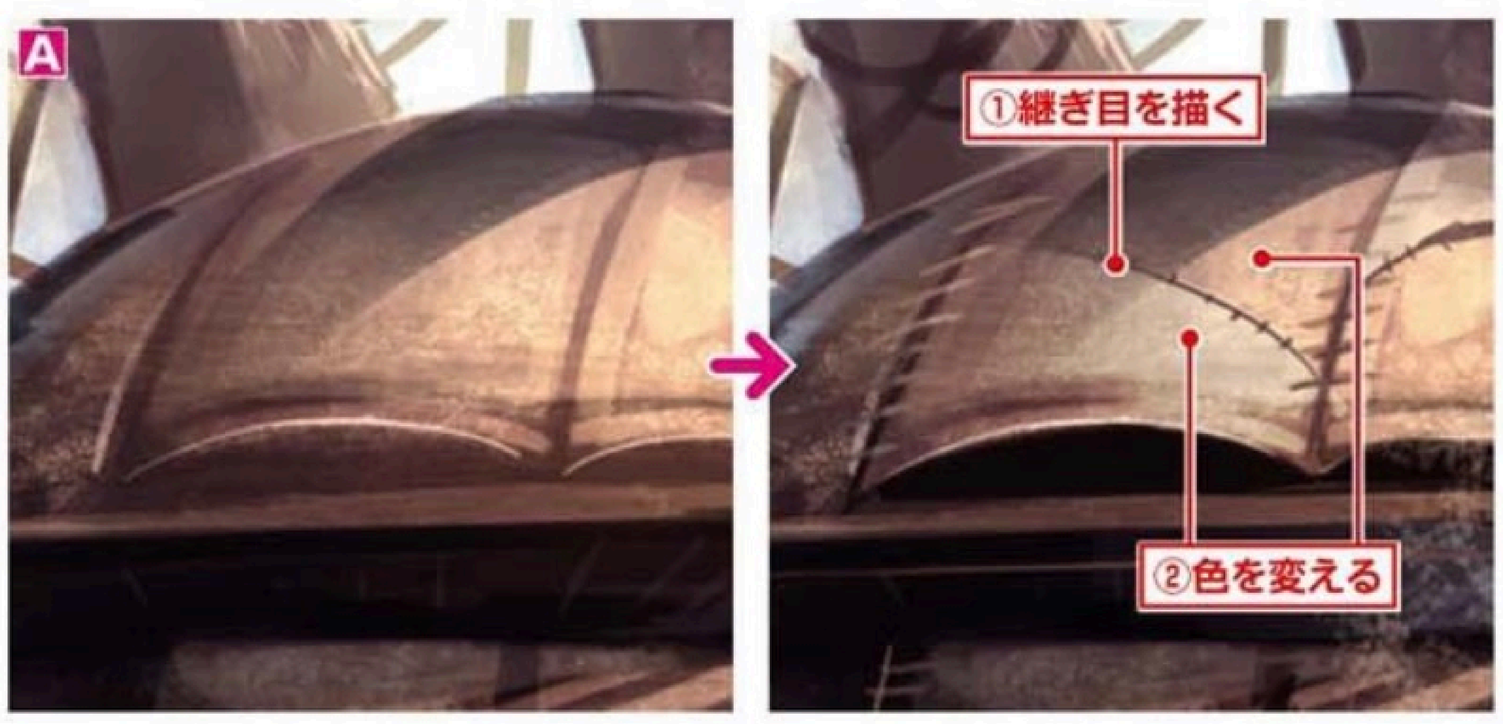
空の下地の色を「色相・彩度・明度」で緑色に寄せる

5 仕上げる

5-1 テントに継ぎ目を入れる

テントに継ぎ目を入れて、荒廃した感じを強調します。
ここも細かく描く必要はなく、ざっくりと描くだけでディテールアップができます。

A 継ぎはぎの線をざっくりと描き、境目で色を変えるだけでそれらしく見える。

A


5-2 植物を描く

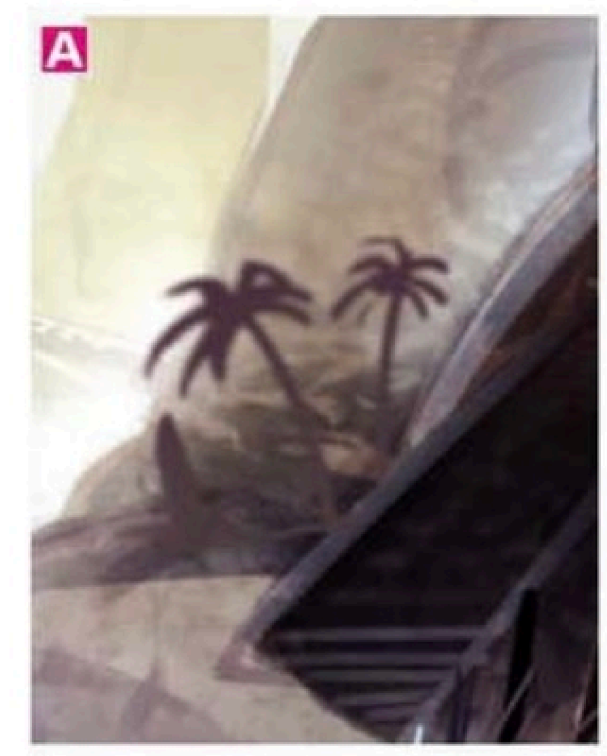
地上部分に植物を描いていきます。ここで大切なのは以下の２点です。

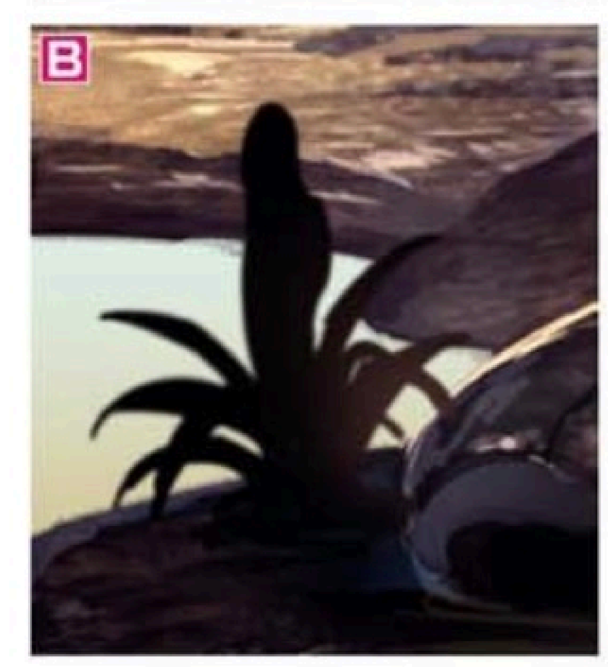
- シルエットで描く
- 目立たない場所に描く

こういった植物のシルエットは、細かい描き込みが必要なく、その上で画面の情報量を増やせるので便利です。

A 手前に草を描く。シルエットと、ほんの少しグラデーションかける程度にする。

B 奥のヤシの木は、空気遠近法を意識してぼかすとよい。

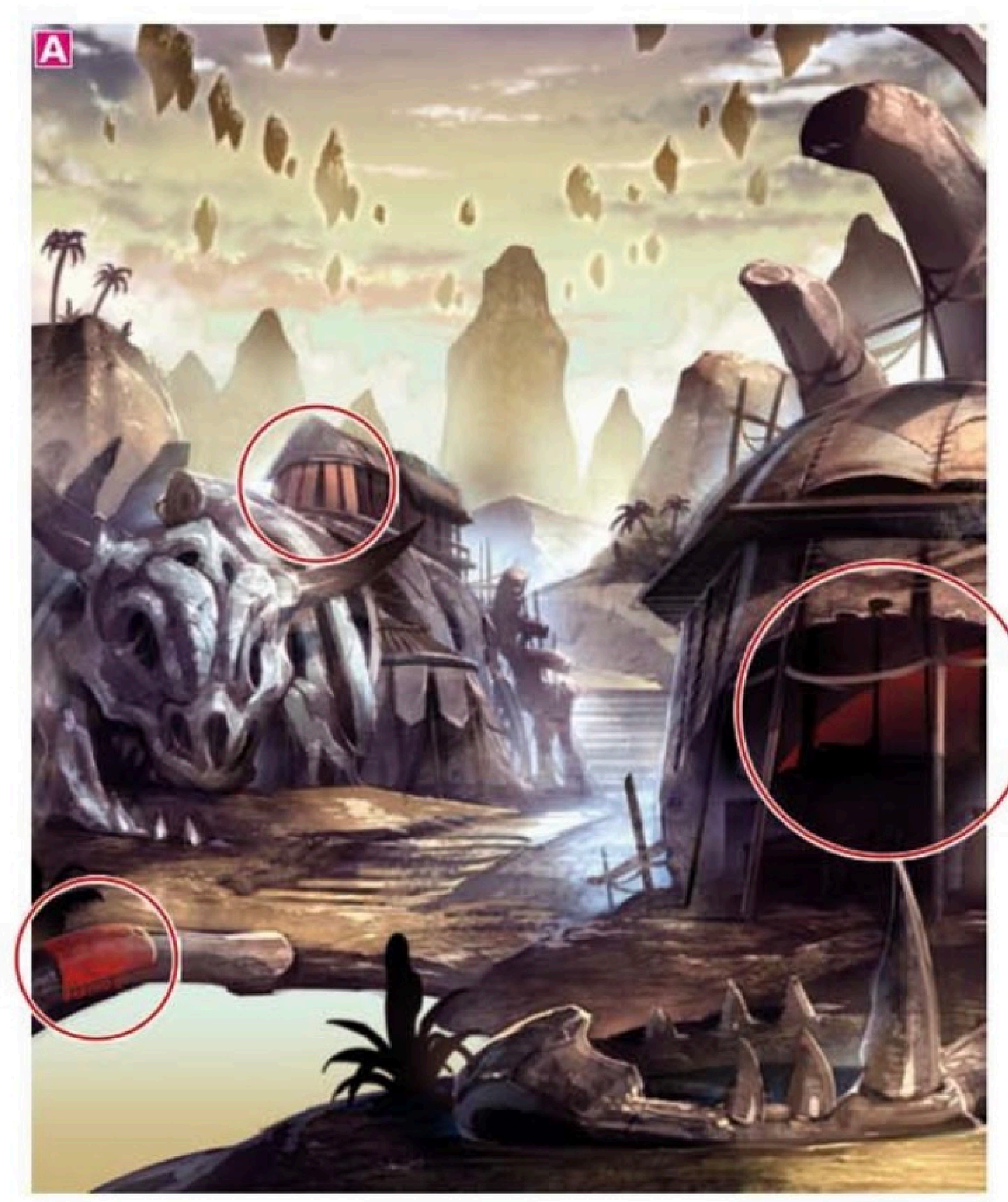
A


B


5-3 差し色を入れる

赤の差し色を入れて、画面に面白みを出していきます。
こういった差し色は作業の途中で入れてしまうとイラスト全体のバランスを保つのが大変なので、最後の仕上げで入れるようにします。

A 池にかかっている骨、テントの中、奥の小屋に赤の差し色を入れる。

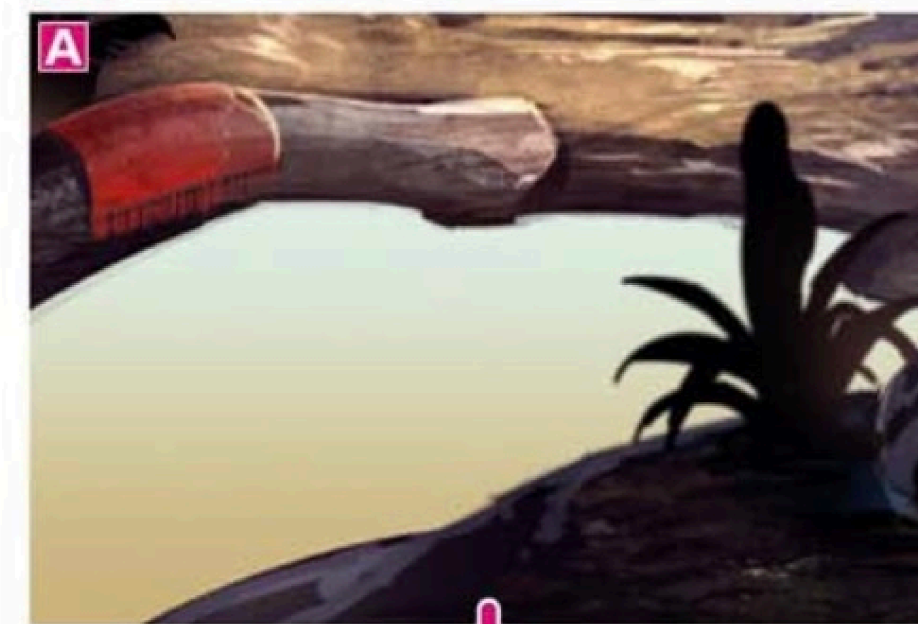
A


POINT 差し色

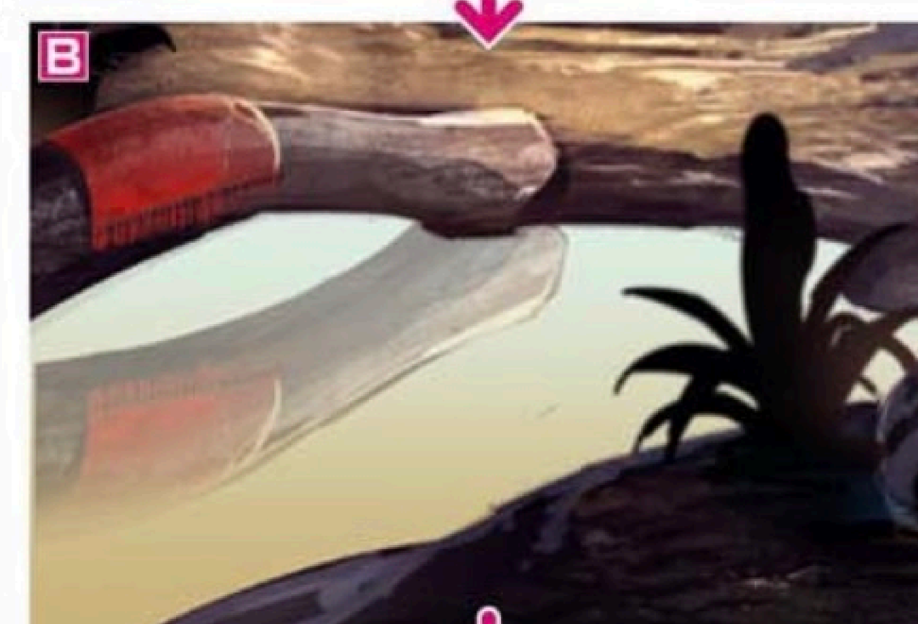
イラストであまり使用されていない色をワンポイントで入れます。
補色を入れるのと同じように、色幅が増えて深みが出ます。

5-4 水面を描く

水面の描き込みは、手間をかけずに画面の情報量を増やせる上に完成度を一気に高められます。短時間で描くスピードペインティングではとくに有効です。
水面への映り込みや水の揺らぎは、大まかに描いてもそれらしく見えるので、あまり難しく考えずに描きましょう。
水面の描き方は、P.43「4-1」も併せて参照してください。



A 「1-3」で水面にグラデーションをかけたレイヤーの上にレイヤーを新規作成、「下のレイヤーでクリッピング」し、空の色に合わせてうっすらと緑色を加える。





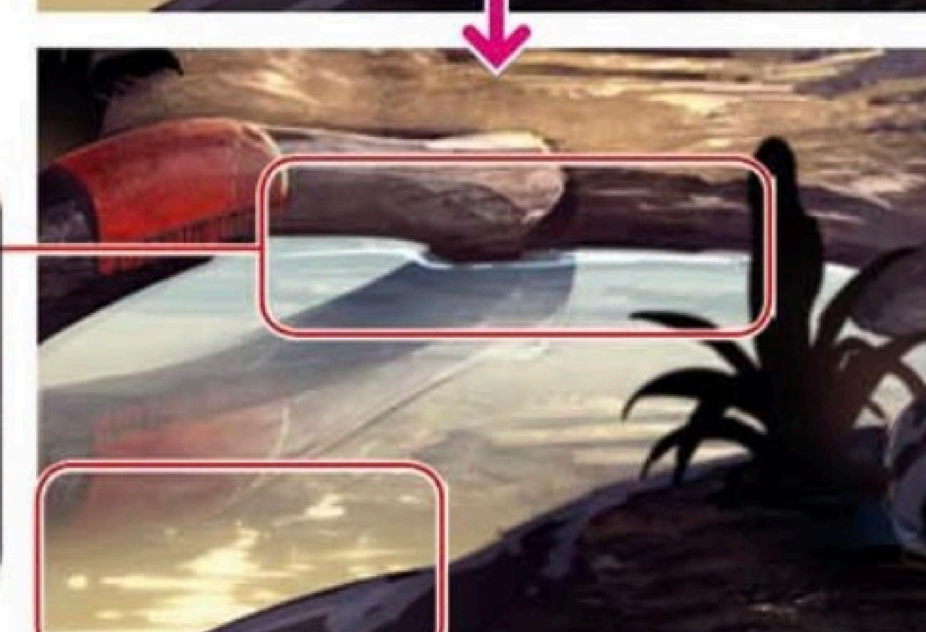
B 水面の上にかかっている骨をコピーし、Aのレイヤーの上にクリッピングする。[編集] メニュー→ [変形] → [上下反転] させ、[編集] メニュー→ [変形] → [自由変形] で水面に合わせて変形させる。そして、レイヤーの不透明度を「40～50%」程度まで下げる。



C 水面に映るであろう奥の地面部分も、骨と同じようにコピーして配置する。透明色の「メイン塗り」ブラシを使用し、手前からでうっすらとグラデーションになるように消していく。



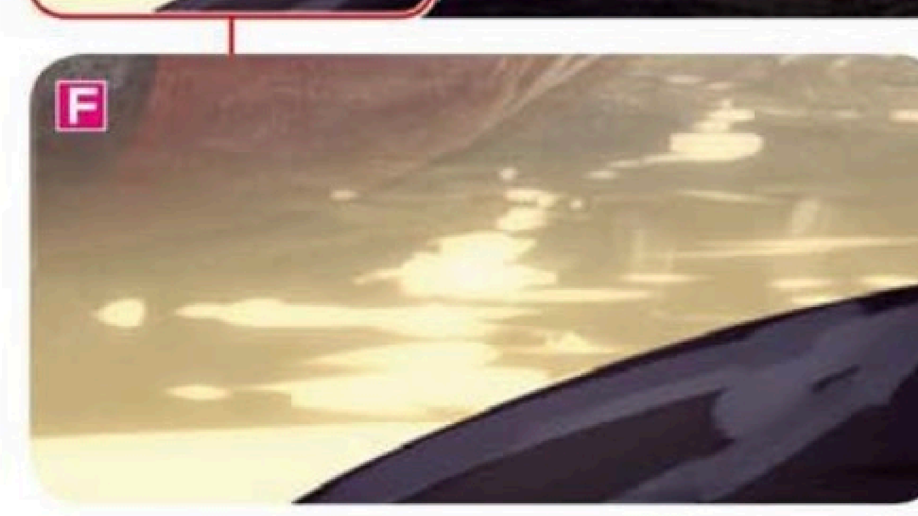
D B、Cでコピーしたレイヤーの上に「乗算」のレイヤーを作成し、骨や水面のフチの段差によって落ちる影を加える。揺らぎを意識して少しぶれたような線を重ねるように描く。



E Dで作成したレイヤーの上に「加算（発光）」のレイヤーを作成し、奥から手前にかけてうっすらとグラデーションをかける。さらにその上に「加算（発光）」のレイヤーを作成し、水と地面との接地面の揺らぎをフチに明るい線を引くことで表現する。



F 手前側には光の揺らぎを足す。「加算（発光）」のレイヤーで描いたものを複製し、ぼかして重ねることで光っているように見せる。



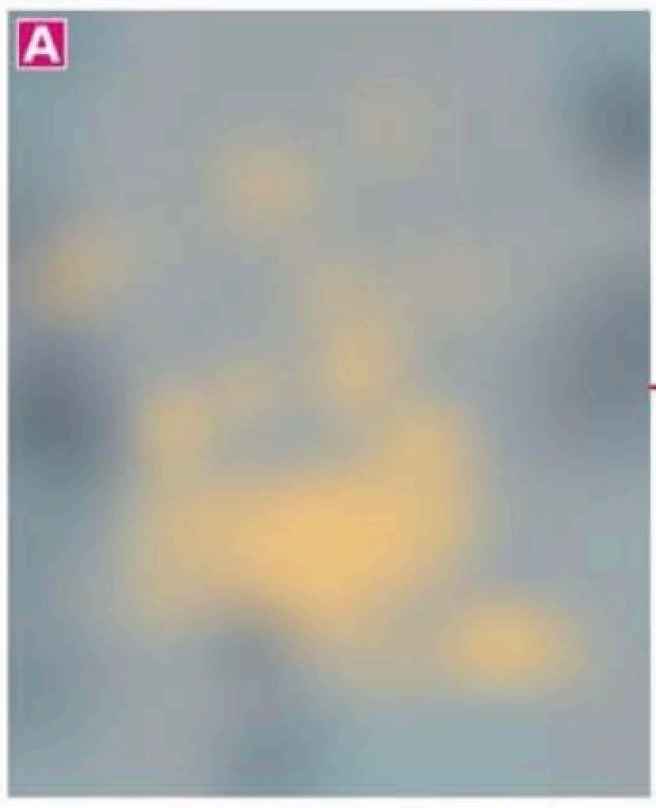
POINT コピーの仕方

画像のコピーは一度イラスト全体をコピーしてから不要な部分を消す方法で行います。[レイヤー] メニュー→ [表示レイヤーのコピーを結合] でイラスト全体のコピーを作成します。その後、大まかに必要な部分以外を消して、綺麗にレイヤーマスクをかけます。それを、任意の場所に配置します。
必要な部分のレイヤーを探してコピーするよりも、この方法のほうがレイヤーを探す手間が省けるため、時間短縮につながります。

5-5 全体の色調をまとめる

全体の色調にまとまりを出していきます。今回は、合成モード「オーバーレイ」のレイヤーと色調補正レイヤーの「トーンカーブ」を使用します。
まずは、「オーバーレイ」のレイヤーで、中央付近を明るい部分、その周囲を暗い部分としてまとめていきます。

A すべてのレイヤーの一番上にレイヤーフォルダーを作成し、その中に「オーバーレイ」のレイヤーを作成する。中央付近には明るい色、その周囲には暗い色を塗ることで、明るい部分と暗い部分をある程度まとめることができる。よく見ると暗い部分にも少し明るめの水色のムラがあるが、これは反射光により少しだけ明るくなっている部分に塗ったもの。

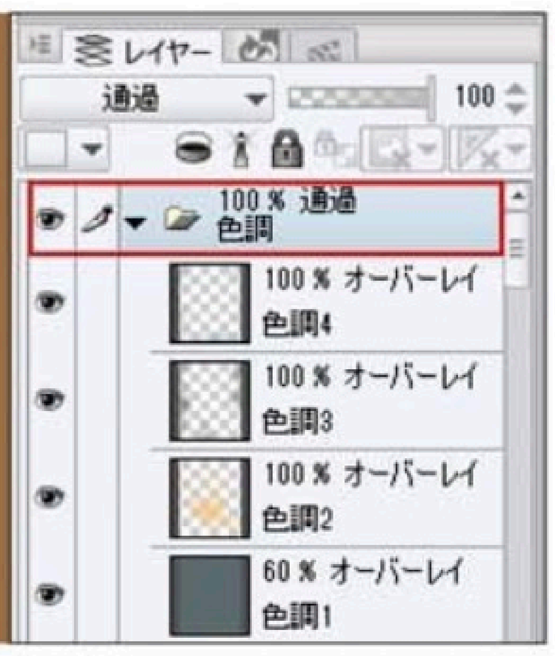






POINT 合成モード「通過」

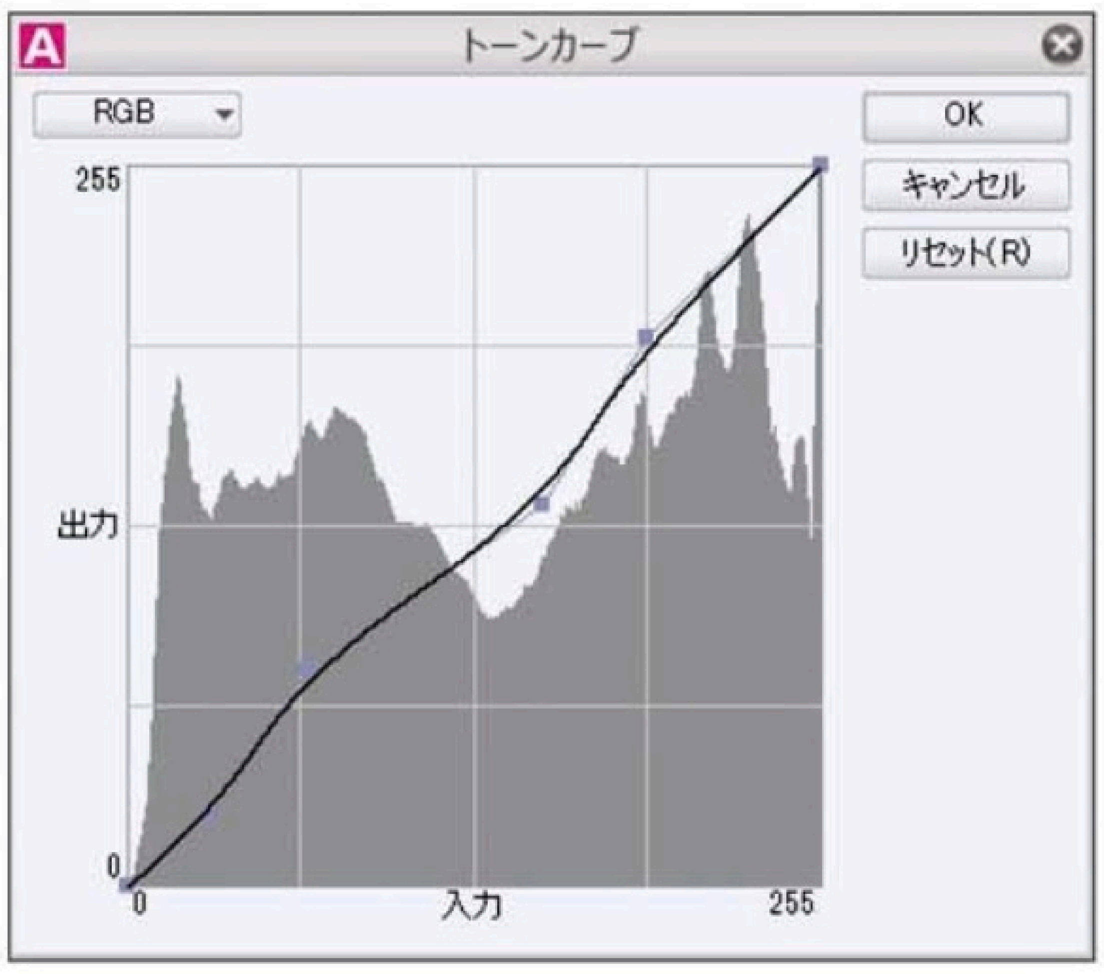
レイヤーフォルダーにだけ設定できる合成モードです。フォルダーの中にあるレイヤーの合成モードや色調補正レイヤーの効果を、フォルダーの外にあるレイヤーにも適用できます。



5-6 トーンカーブで調整する

続いて、「トーンカーブ」の機能で明るい部分と暗い部分のコントラストを強調していきます。「トーンカーブ」の色調補正レイヤーをすべてのレイヤーの一番上に作成して、イラスト全体に補正をかけます。色調補正レイヤーを使えば、あとあと調整や変更ができるのでおススメです。

A ［レイヤー］メニュー→［新規色調補正レイヤー］→［トーンカーブ］を選択する。表示された「トーンカーブ」ダイアログを図のように設定し、画面全体のコントラストを強調する。







5-7 空のエフェクトを描く

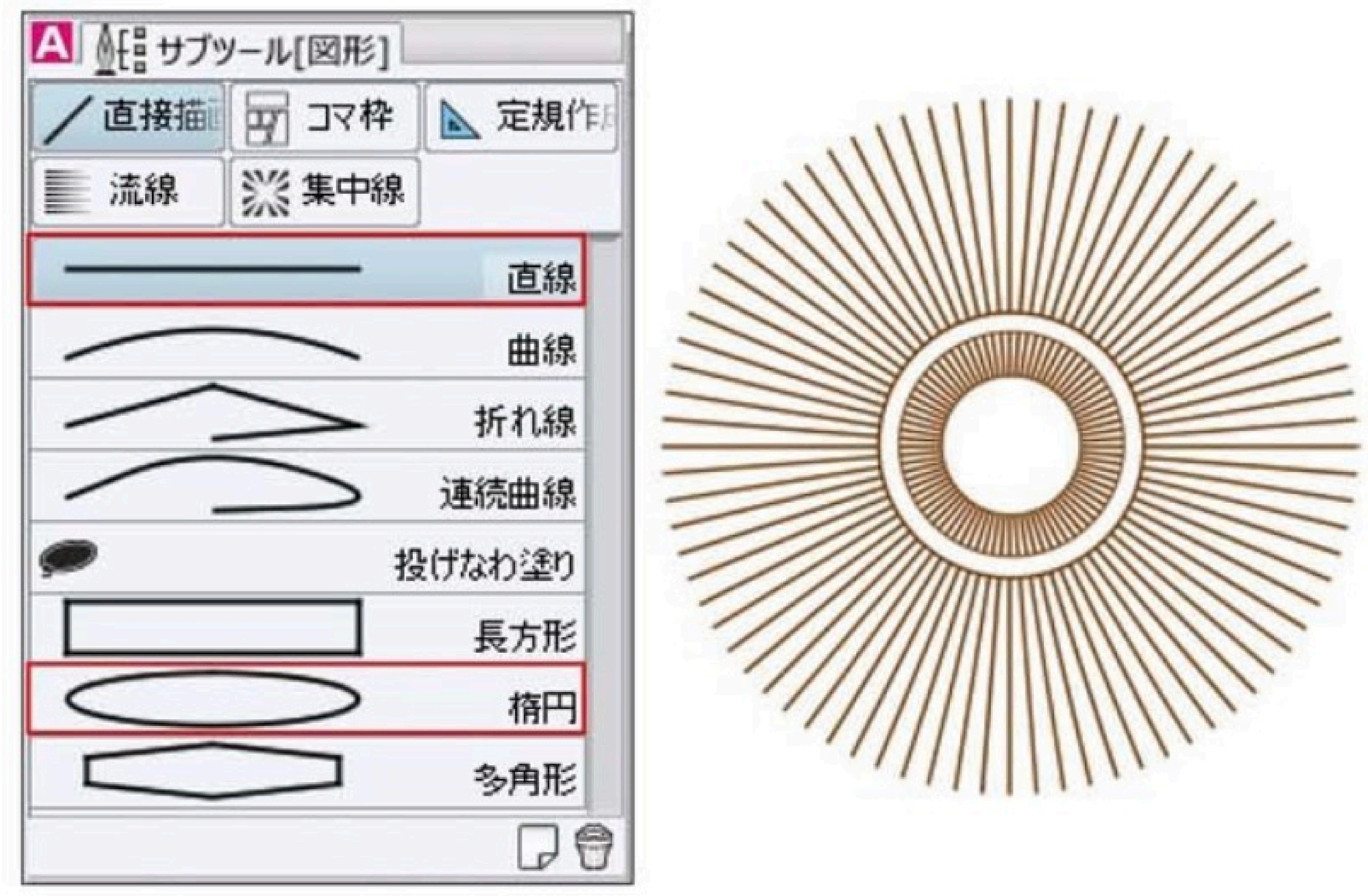
空のエフェクトを描いて完成させます。空に浮かぶ魔法陣や空に向かって伸びる光の柱は、イラストのスケール感、ファンタジー感を一気に高めることができます。

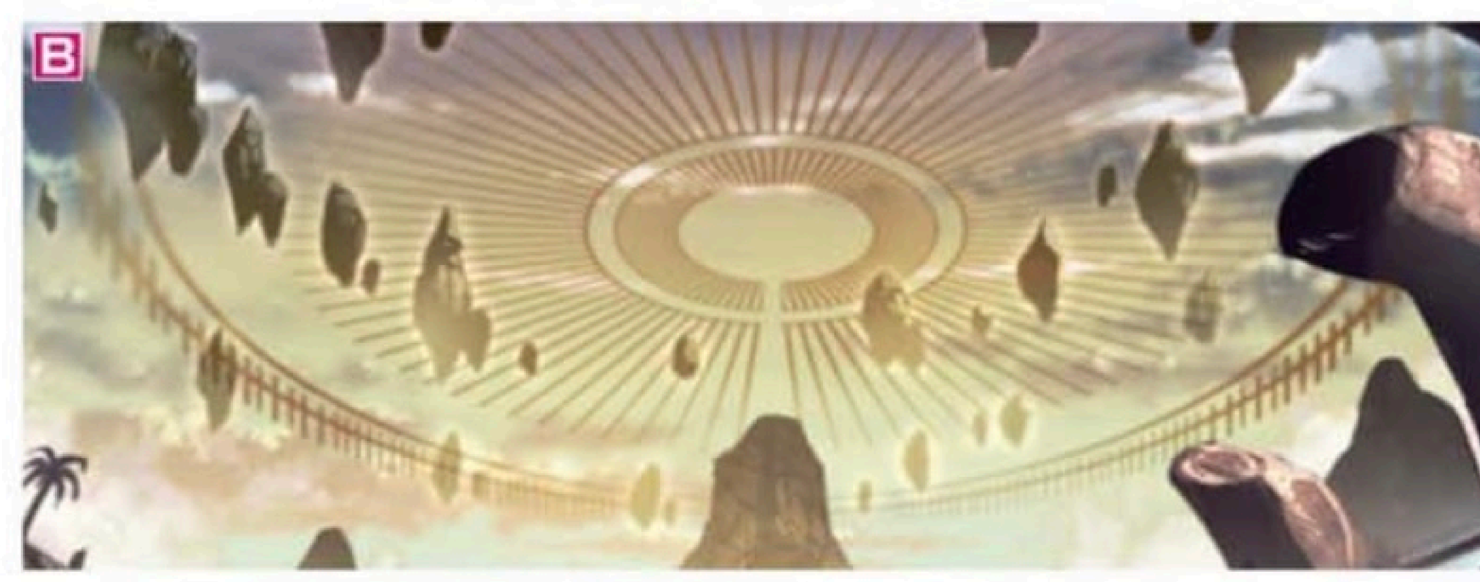
A 「図形」ツールの「直線」や「楕円」を使用して、魔法陣のような図形を描く。

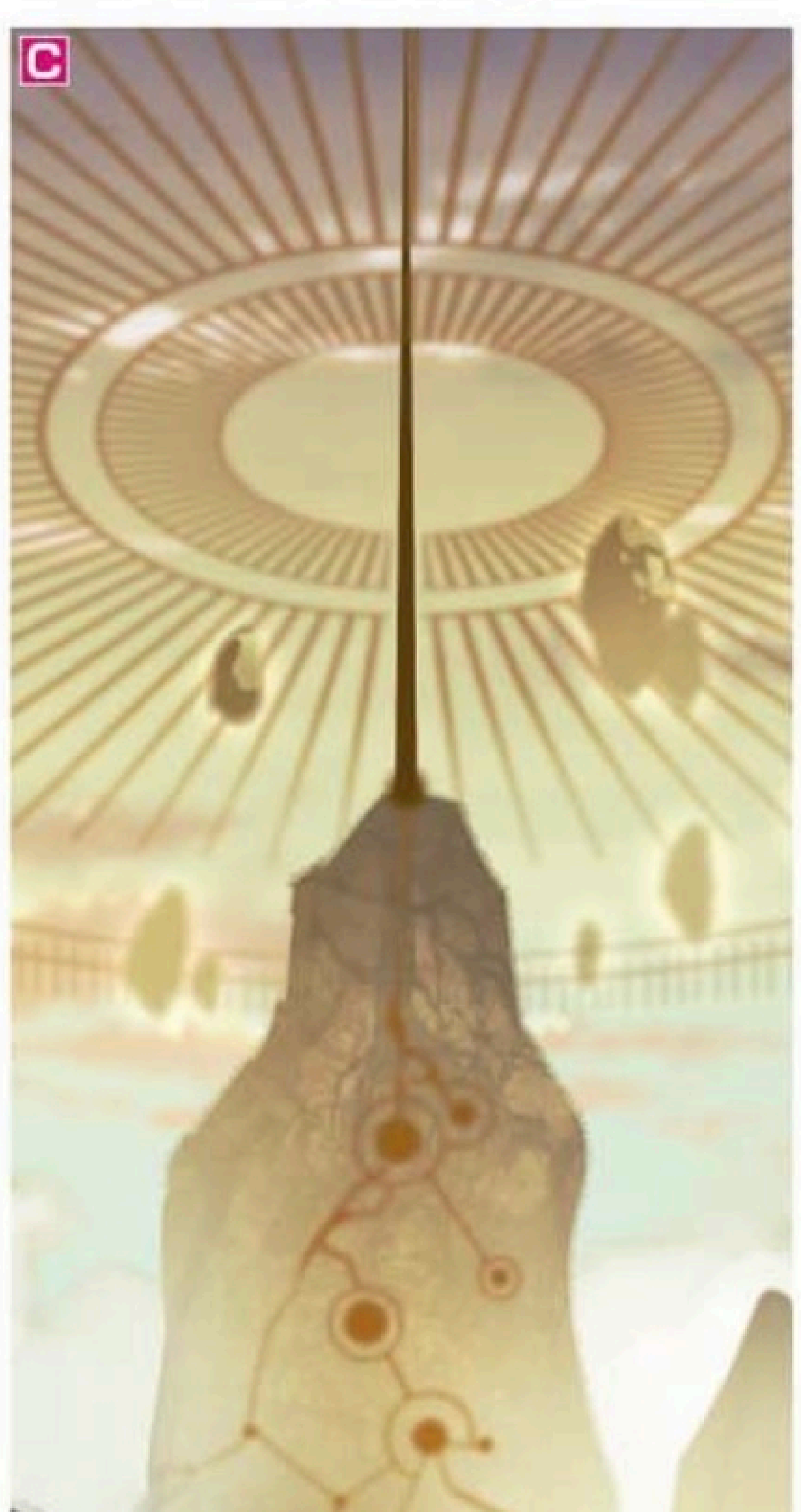
B **A**の図形を変形させ、空に配置する。さらに周りにはエフェクトを描き込む。ところどころ薄く消したり、ぼかしたりして、大気による揺らぎを表現し、スケール感を出す。

C 中央の山から空に伸びる光の柱、岩山に浮かび上がる幾何学的な文様を描く。ファンタジー感が強調される。

D 魔法陣、光の柱、文様を発光させていく。手順は、「風景イラストをファンタジー風にする」のP.68「5-2」、P.69「5-3」も参照のこと。最後に人物を追加して完成。









POINT 図形をストックしておく

今回は図形やエフェクトを１から作成しましたが、普段から幾つかストックを作っておきましょう。

Column 4 空気感

寒い冬の朝、部屋の窓ガラスの結露に驚いたことはありませんか。これは、夜の間に外気温と室内の温度差によって空気中の水分が気体→液体となった結果です。そうです。空気中には目に見えない状態で水分が「ある」のです。目には見えないもの、たとえば空間、時間、温度、風などなど。これらをイラストに描くことが、空気感を描くということにほかなりません。
ファンタジー風景において、この空気感を表現することはとても重要になってきます。
ここではほんの一例として、私が実践している空気感の出し方を紹介していきます。

線を線だと認識させない

イラストは、線を重ねることによって一枚の作品となっていきます。それは、物の輪郭であったり、溝であったり、影の稜線であったりとさまざまです。
空気感を表現するためには、この線を線に見せないことが大切です。
P.59 のコラム「イラストにストーリーを持たせる」でも話したように、「見る人をいかにしてイラストの世界に入り込ませるか」ということは、イラストを描く上での永遠の課題になります。
これを考えたときに、イラストを形作っている線が邪魔をします。見る人は、線を線だと認識した瞬間に、イラストをただの絵だと捉えて冷めてしまいます。作業感をイラストの中に見てしまうのです。そうなると、作品世界に入り込めず、見る人の心に残りにくくなります。
そこで、描いた線をただの線ではなく、イラストを構成する何かしらの要素に見せ、作業感を消していく必要があります。
線を描いても、ぼかしたり、端を消したり、色を塗っても単色に見えて少しグラデーションをかけたりといった、細かい点に気を使います。この「作業感を感じさせないようにするためのひと手間」がとても重要です。
こういった細かい作業の積み重ねが、結果的に「空気感」につながっていくのです。





文様の端を薄く消すことで作業感を消している

空気を描く

空気は透明な物体です。目には見えませんが、地球上であればたいていの場所に存在しています。
空気感のあるイラストを描こうとするとき、私はこの「空気そのものを描く」ことを心がけています。
透明な物体を描くというのは、とても難しいことに感じるかもしれませんが、テクニックとしてはありふれたものです。
たとえば、空気遠近法に見られる遠景のぼかしなどがそうです。遠くにあるものほどぼかして描くのは、視点と物の間にたくさんの空気があることを表現しているからです。
つまり、表現を通して、結果的に「空気を描く」ことになっているのです。
これを意識すると、どこをぼかすのか、どこの色をかすませるのかといったことが見えてきます。
このぼかす、かすませるといった表現は「空気感」になっていきます。



空気遠近法による遠景のぼかしは、空気を描いていると考えるとわかりやすい

2 シルエットペインティング

風属性がテーマのイラストを「シルエットペインティング」という技法で描いていきます。
物を線ではなくシルエットで捉えつつ、個々の要素の細かい描き込みよりも、全体の色や配置のバランスを意識して描いていきましょう。スピードペインティングに近いものがあり、細かく線を描くわけではないので、この技法も比較的短時間で描けます。また、このイラストでは、空の高さを表現するためにフカンの構図を用いています。

1 ベースとなるシルエットを作成する

1-1 物の配置を決める

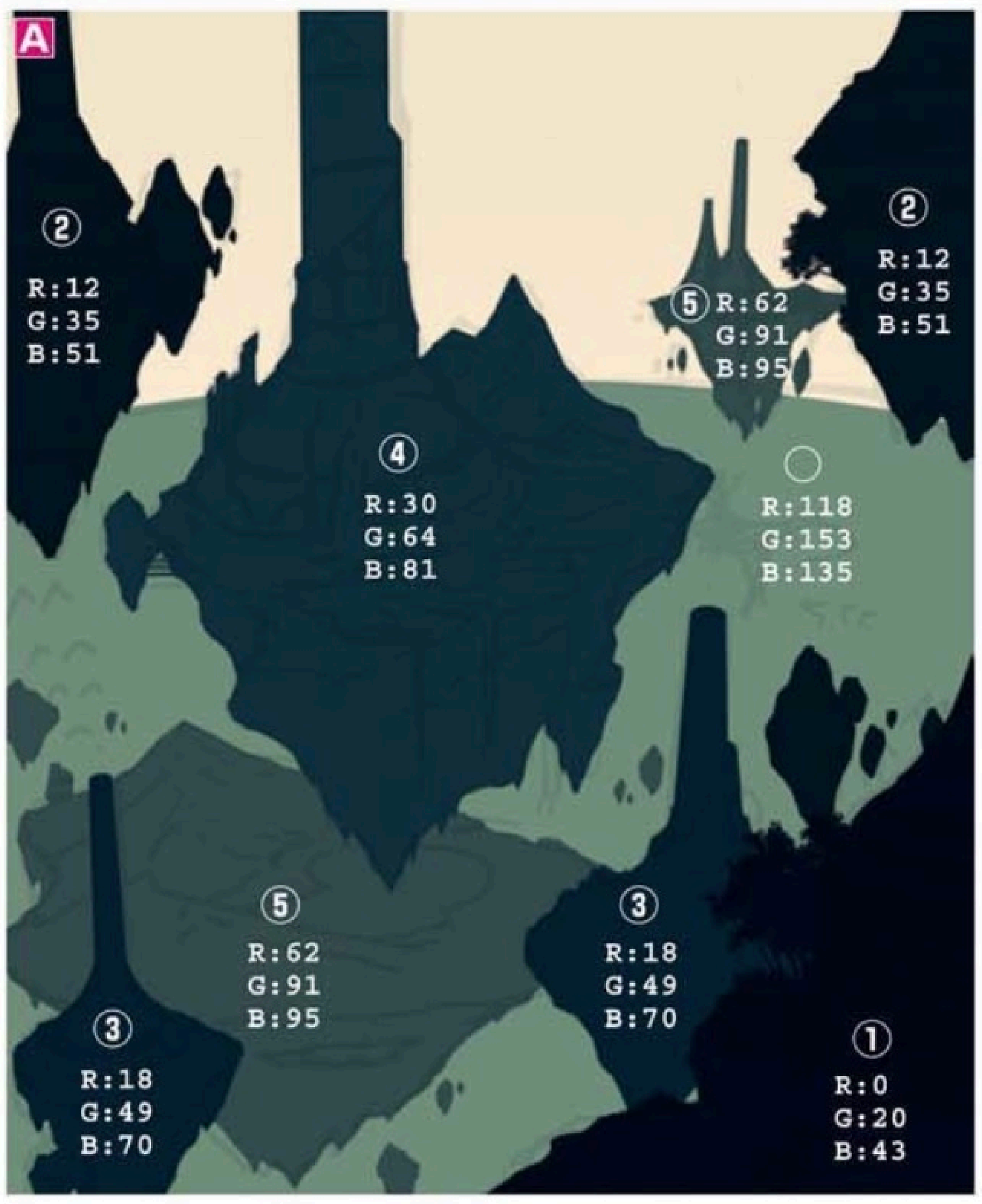
ラフを描きます。これまでと同様に、完成イメージを頭で考えるだけでなく実際にアウトプットしておきます。
今回のラフは「スピードペインティング」と違い、ラフの線を完成イラストに残しません。あくまでも、大まかな物の配置図としての役割です。
また、中央の浮島の横には、アクセントとしてドラゴンを配置します。



A 「スピードペインティング」と同様に新規キャンバスを作成し、アイレベルを決めてラフを描く。今回のアイレベルは上のほうに設定し、フカン気味の構図にした。

1-2 シルエットを作成する

ラフで描いた物ごとに塗り分けて、個々のシルエットを作成します。ここで作成したシルエットを最後まで保ちつつ進めるので、浮島の周りで浮遊している岩などの細かい部分まで丁寧に塗り分けておきます。
なお、ドラゴンは周りの塗り加減などで大きさを決めていくので、まだ手を加えません。
色は「風」をイメージして、緑色が中心となる色調で構成しています。





A 新規のレイヤーを作成し、「Gペン」ブラシで、シルエットを塗っていく。①～⑤の順番で浮島の距離が遠くなっていく配置なので、空気遠近法を意識して手前の島ほど濃い色で塗り、奥の島ほど薄い色で塗る。

B レイヤーはシルエットごと、さらには細かいパーツごとに分ける。たとえば中央の島であれば、塔と島とでレイヤーを分けている。シルエットが作成できたら、ラフは非表示にしておく。

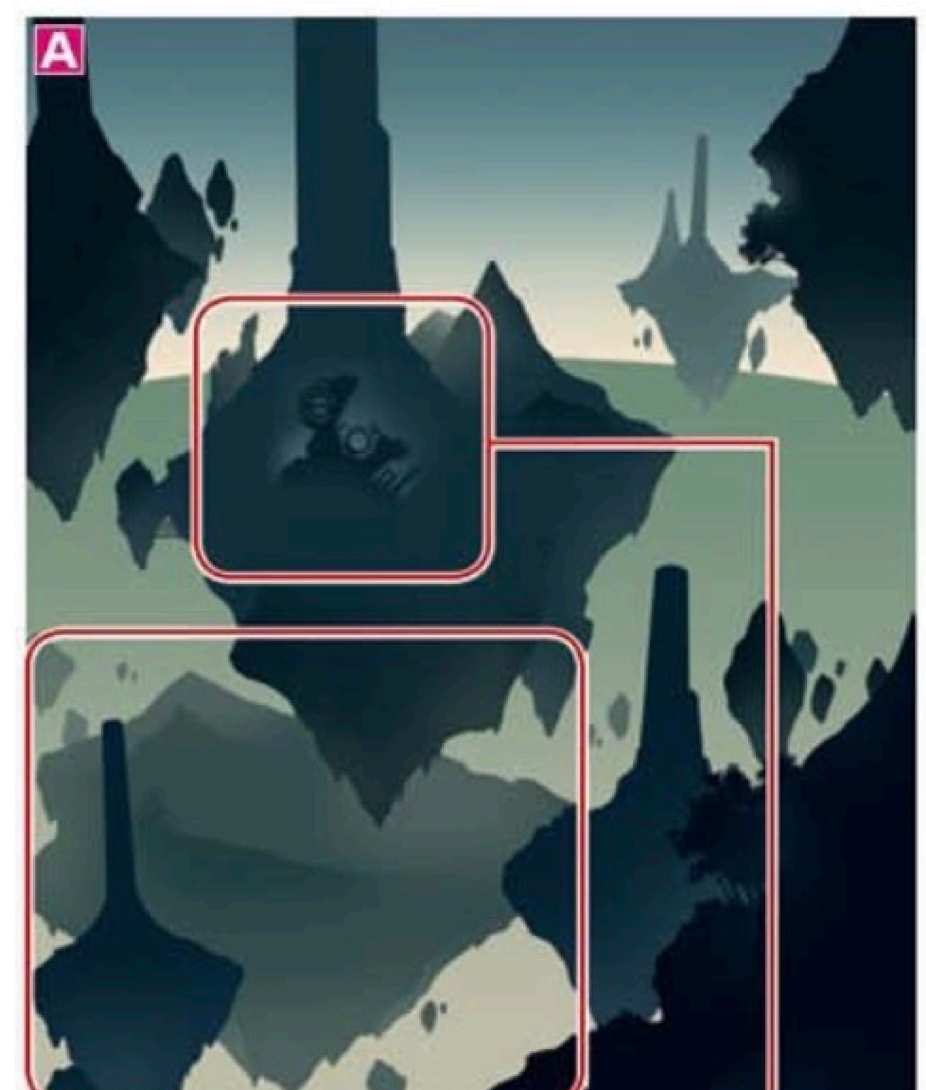
2 立体感を出す

2-1 大まかな輪郭と遠近感を作成する

シルエットペインティングでは、暗い色の上に明るい色を塗って、物の輪郭を浮かび上がらせるように細部を描いていきます。

A 浮島の下のほうや、空、地上にグラデーションをかけて遠近感をつける。空のグラデーションは、P.89「1-3」と同じように、上の方が濃く、下の方が薄い色になるようなグラデーションにする。

B P.94の「3-5」と同じ方法（ここでは合成モード「スクリーン」のレイヤーを使用）で、シルエット内の輪郭を浮かび上がらせ、遠近感をつける。「1-2」でシルエットを作成したレイヤーの上に「スクリーン」のレイヤーを作成、「下のレイヤーでクリッピング」する。「輪郭柔らか」ブラシを使用して輪郭を浮かび上がらせたい部分を明るい色で塗り、透明色の同様のブラシで輪郭を残すように消していく。





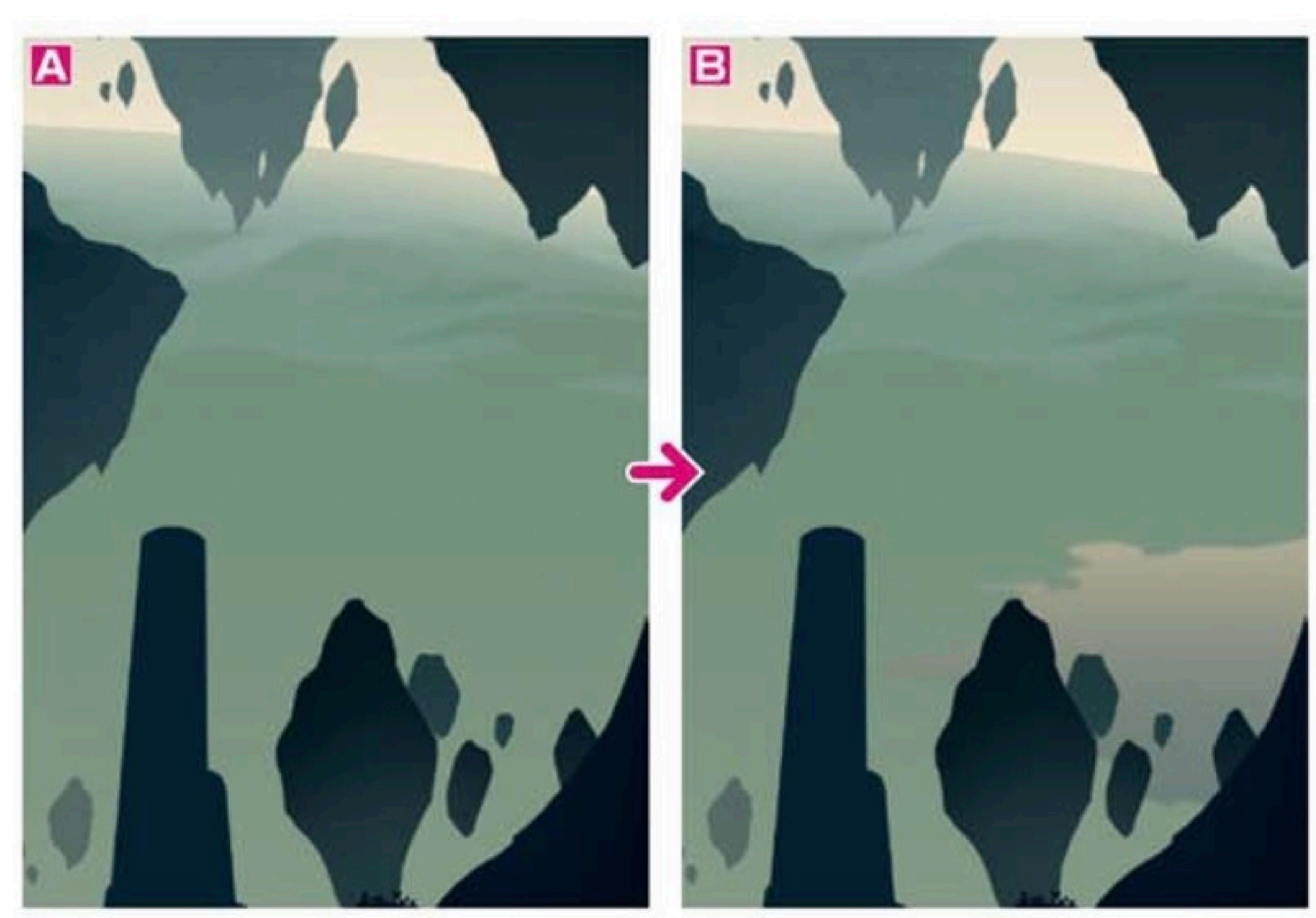


2-2 地上を描く

地上部分も「2-1」と同じ方法で描いていきます。

A 地上の山脈を浮かび上がらせながら描いていく。空気遠近法を意識して、遠くにいくほどかすませていく。

B 海は下地をベタ塗りし、その上にグラデーションをかけるだけでそれらしく見える。手前は地上部分と比べて暗い色、奥は地上部分に比べて明るい色になるようなグラデーションにすると、地上部分との色の差が手前と奥で正反対になるため、簡単な作業でも複雑性が出る。



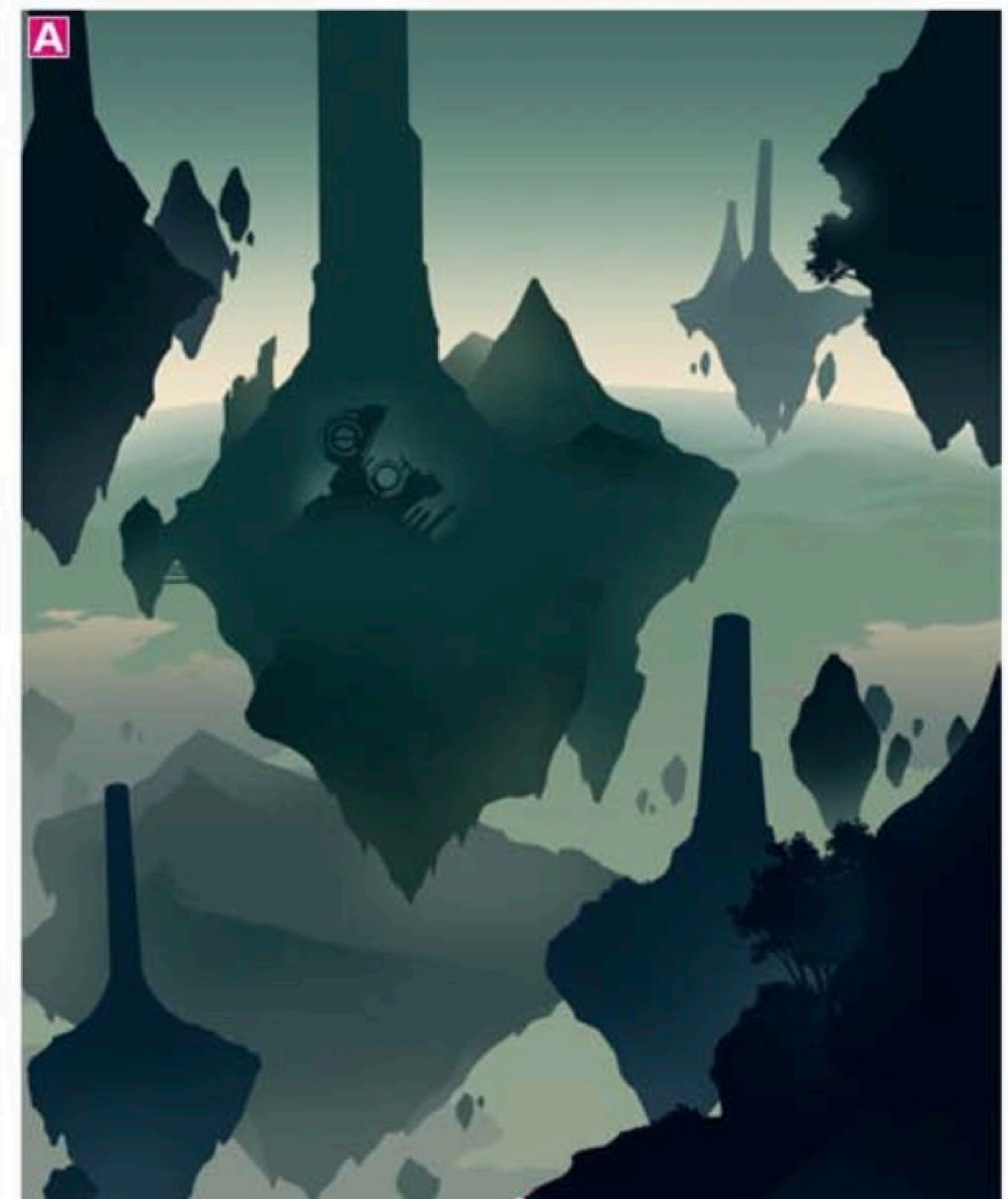
2-3 端を明るくして立体感を出す

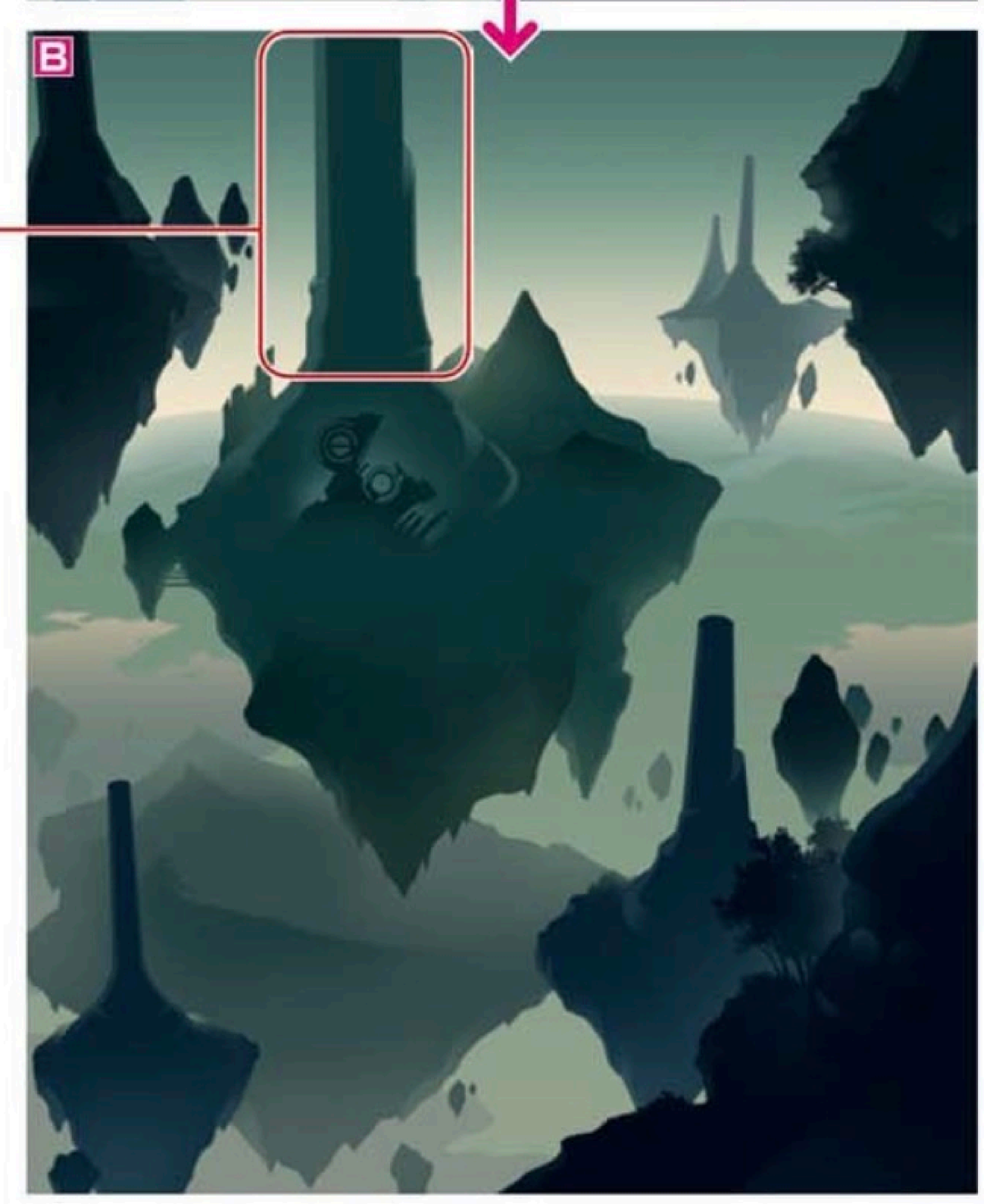
シルエットに立体感を出していきます。この時点で大分細かい形が見えてきます。

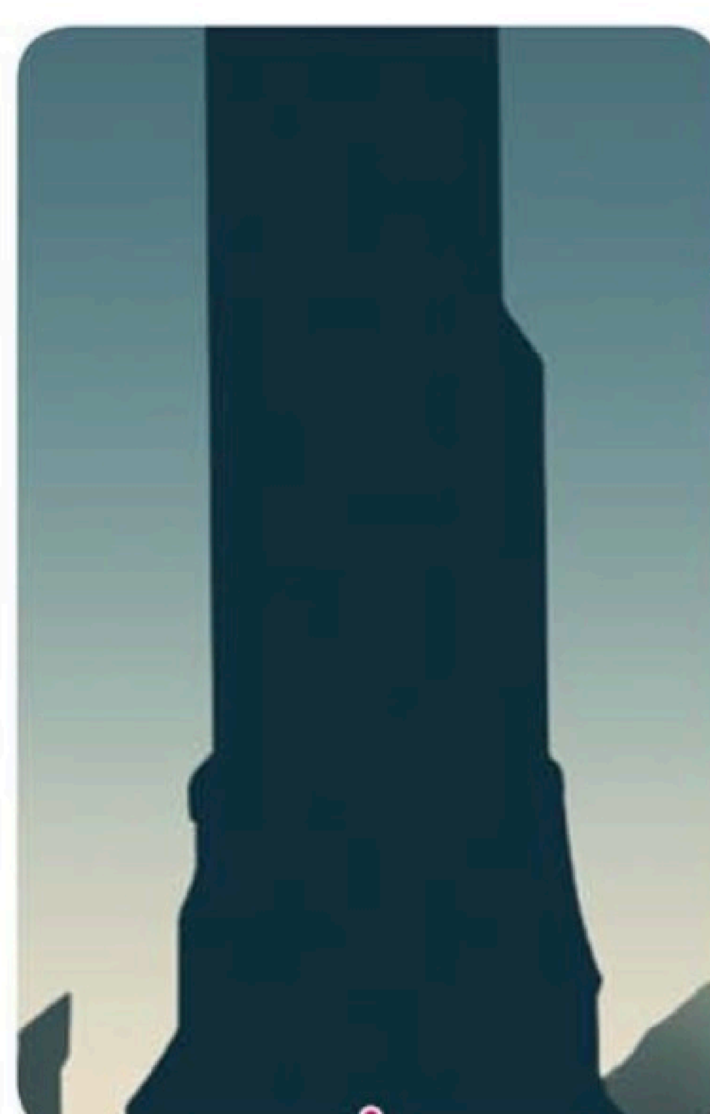
A ［編集］メニュー→［色調補正］→［色相・彩度・明度］で全体的に緑色が強くなるように調整する。空の色味を変えるだけでも大分印象が変わる。

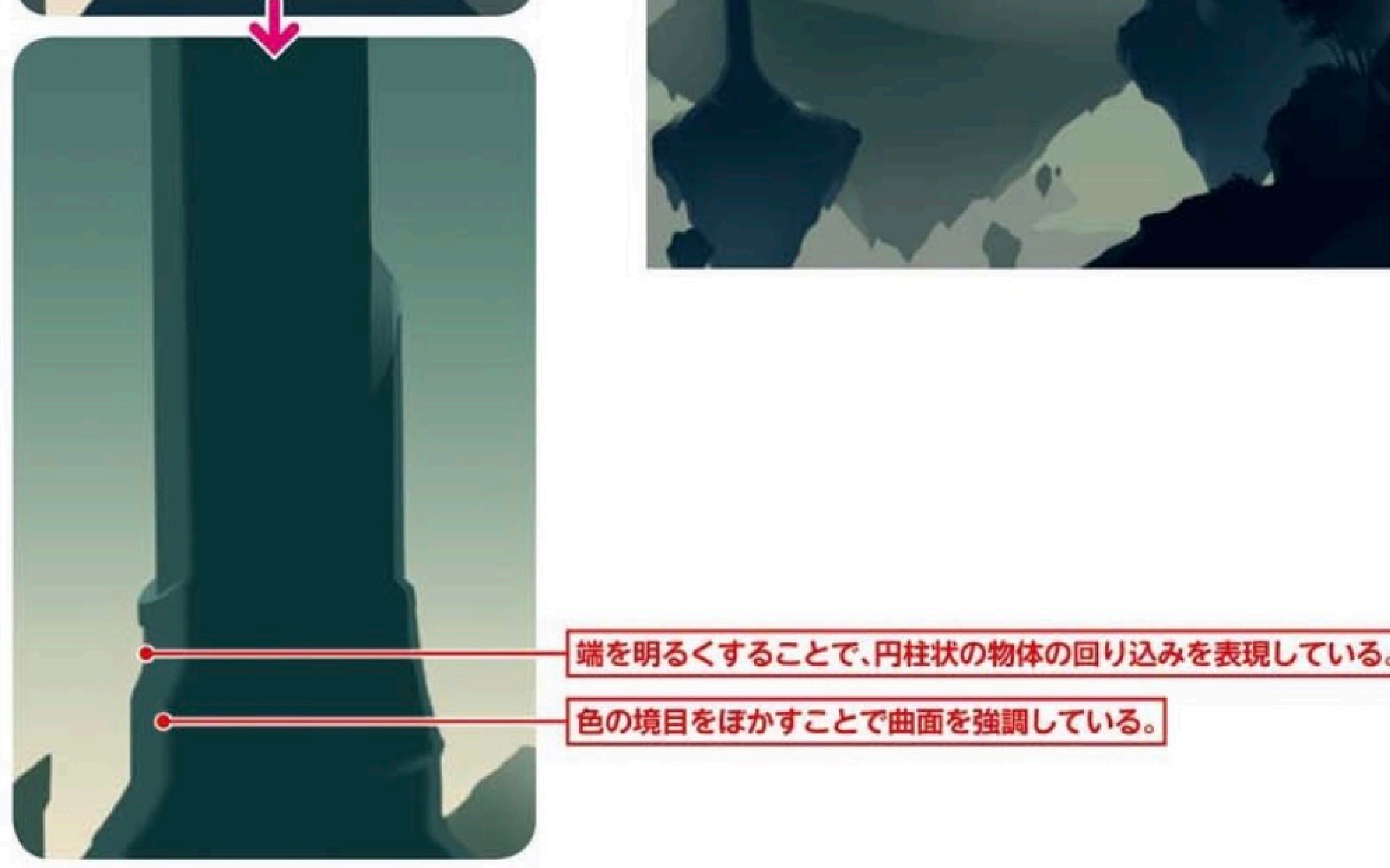
B 「2-2」で遠近感を出したレイヤーの上に「スクリーン」のレイヤーを作成し、「メイン塗り」ブラシを使用して、塔や山の端を明るくする。端を明るくすると、円柱状の物体の回り込みを表現できる。色と色の境目は、「ぼかし」ブラシを使用してぼかすことで、曲面を強調している。
なお、円柱の面は本来であればなめらかなグラデーションになるが、形がぼやけてしまうので、ここではグラデーションにしていない。

C レイヤーの数が増えてきたら、［レイヤー］メニュー→［新規レイヤーフォルダー］でレイヤーフォルダーを作成し、距離やシルエットごとでわかりやすいようにレイヤーをまとめておく。このとき、レイヤーフォルダーに描画範囲でレイヤーマスク（P.21「1-6」参照）を作成しておけば、いつでも元に戻せるので、思わぬミスを防げる。











2-4 光源を意識して光を当てる

大きく当たる光を入れていきます。
一見、「2-3」からガラリと変わり、急に難しくなったように見えますが、そんなことはありません。
以下の３点に気をつけて描いてみましょう。

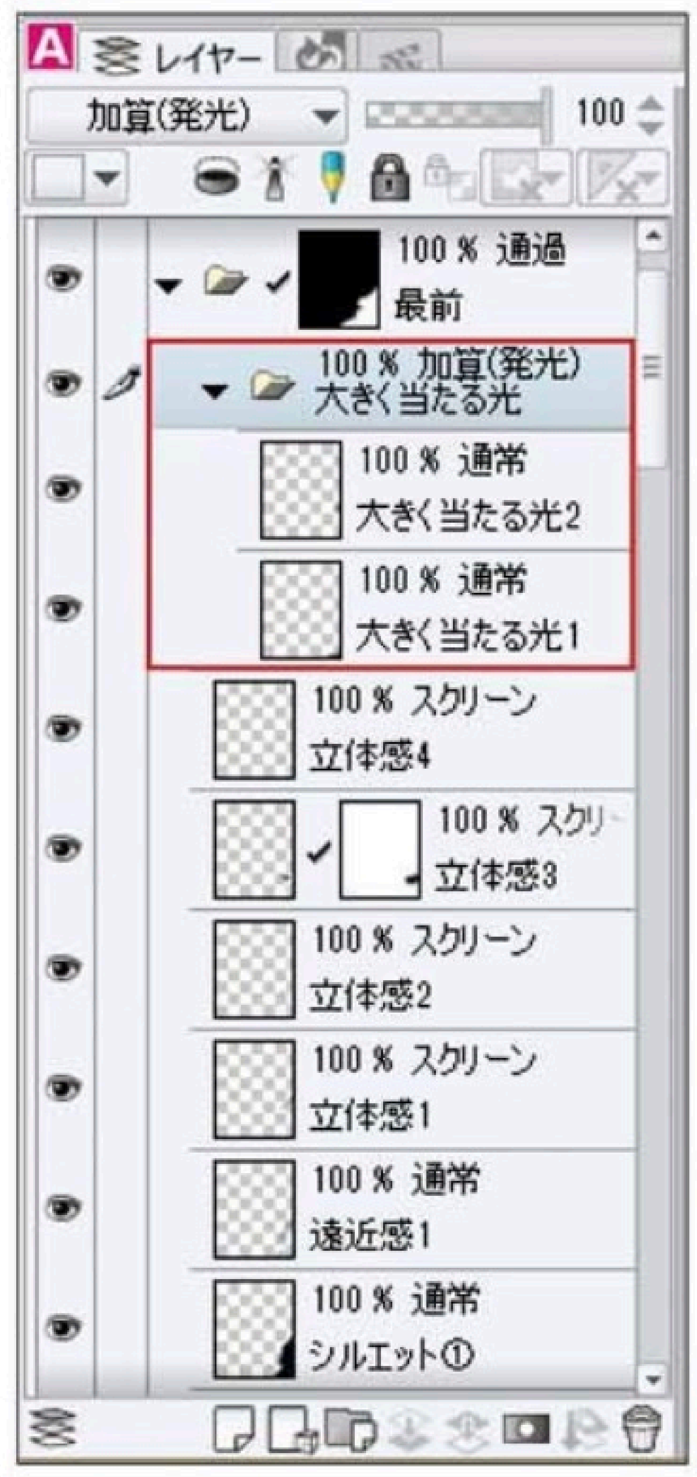
- 光源をぼんやりとでもいいので意識する。
- 近景にはブラシサイズを大きめにしたブラシで大まかに光を入れる。
- 遠景にいくほどブラシサイズを小さくし、不規則性が出るように細かく光を入れる。

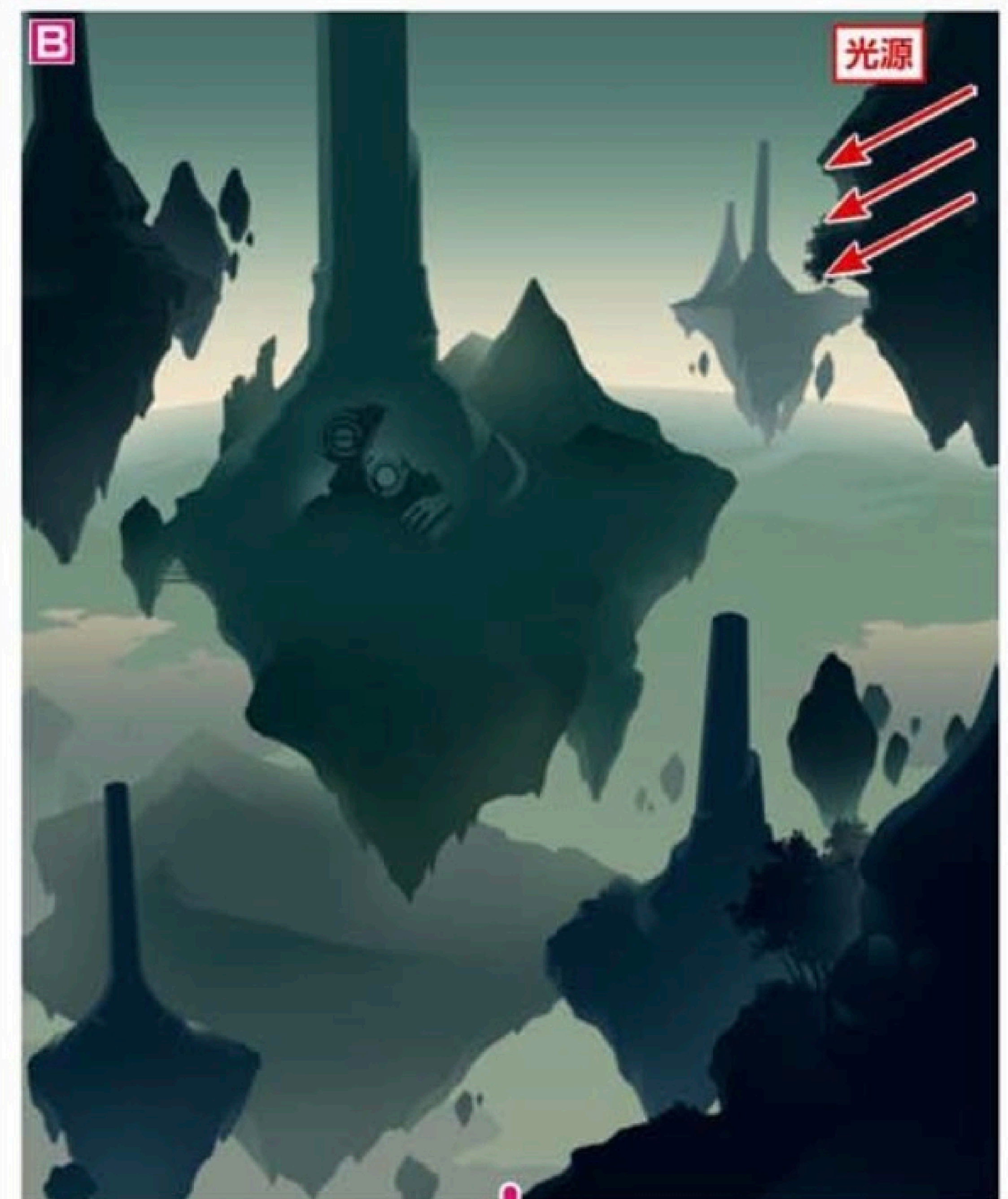
A 「2-3」で作成した各レイヤーフォルダー内の一番上に「加算（発光）」のレイヤーフォルダーを作成し、その中にレイヤーを作成しながら光を描いていく。

B 光源は右上を意識する。

C 近景には、「メイン塗り」ブラシで大きく光を当てる。

D 遠景にいくほどタッチが細かくなるように心がける。一番下の浮島などは、1～3ピクセルくらいの「メイン塗り」ブラシで描いている。ベタっと塗る部分と、ちょんちょんと細かく塗る部分を作成し、不規則性を出す。



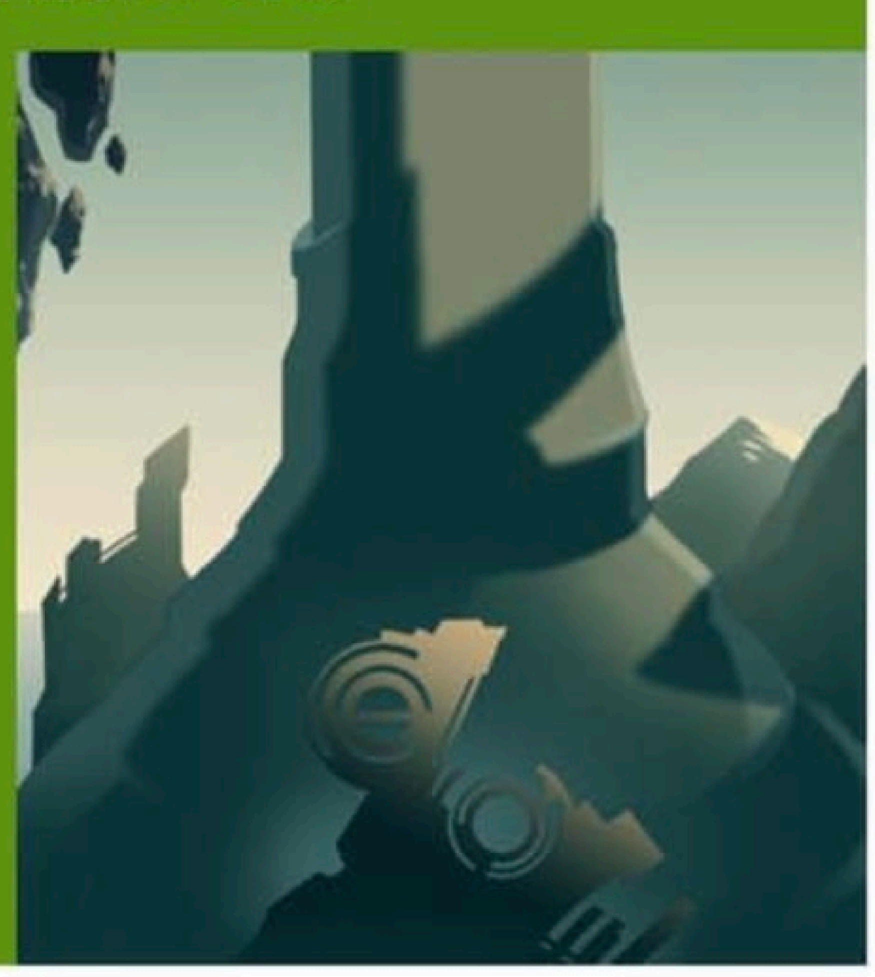






POINT 画面外の物を想像させる

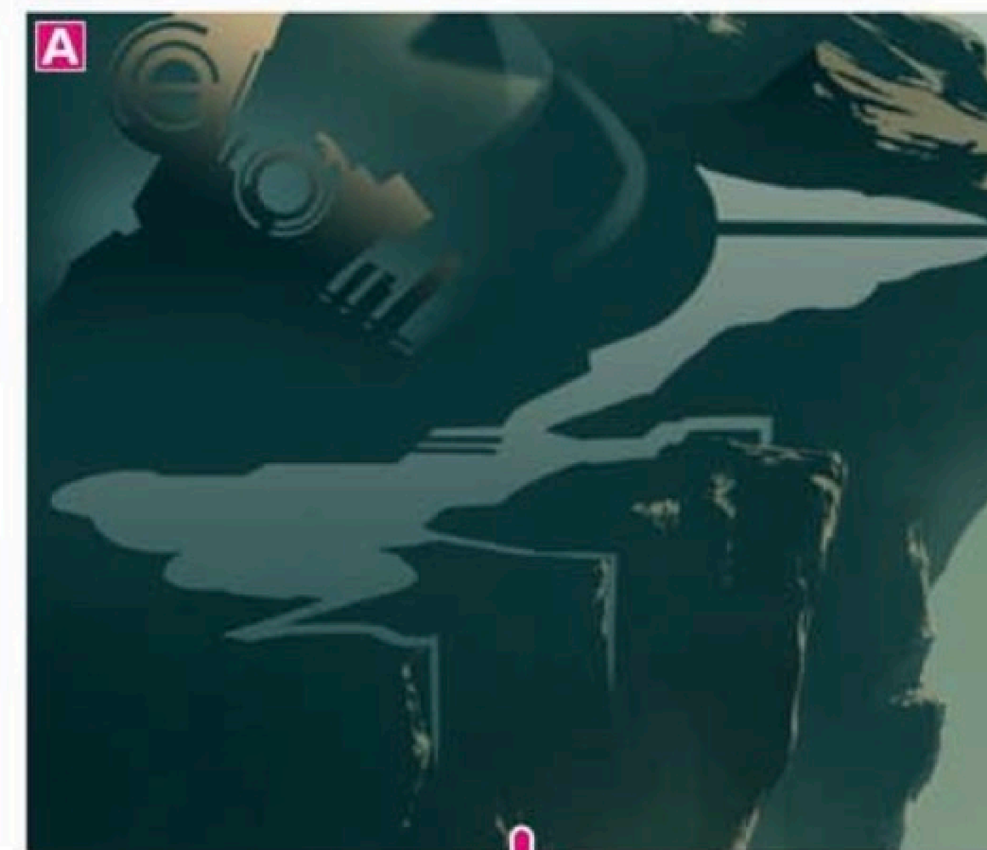
今回、光の中に大きく影が入っていますが、これは光源の方向を意識する以外はデタラメに入れています。このような影を入れることで、「画面の外にこの影の元になる何かがあるのでは？」とイラストを見る人に想像させ、画面の外にまでスケール感を広げることができます。

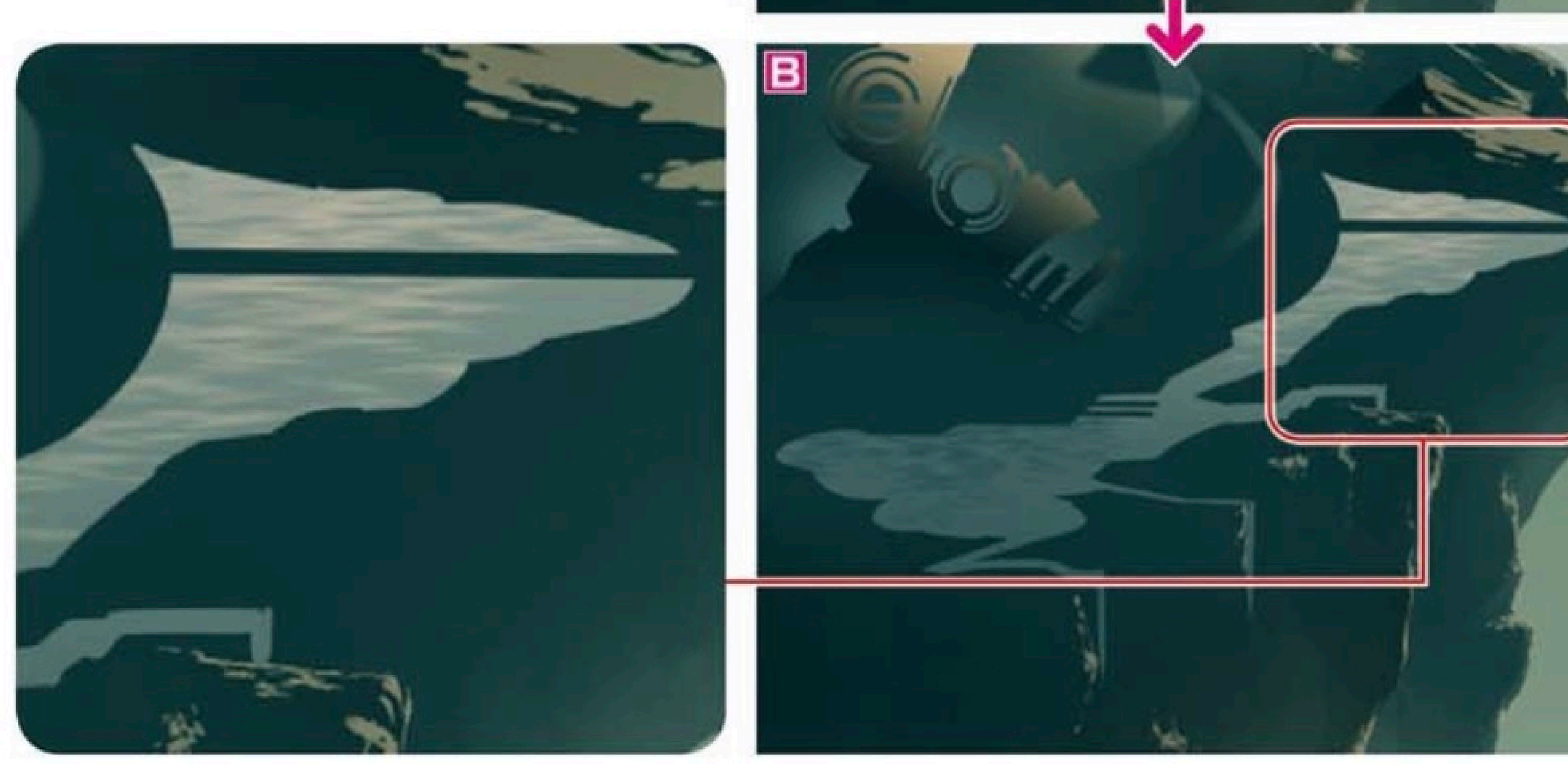


3 細かい要素を描く

3-1 浮島に湖を描く

浮島に湖を追加していきます。描き方は「2-2」の海と同じですが、ここでの下地の色やスケールで、地面部分との明暗を手前と奥で逆転させてしまうとコントラストが強烈になり、画面全体の色のバランスが崩れてしまいます。なので、うっすらとしたグラデーションをかける程度に留めておきます。





A 下地をベタ塗りし、その上にレイヤーを作成して、うっすらとグラデーションをかける。

B 揺らぎを追加してリアリティを出す。手前側は「通常」のレイヤー、奥側は「オーバーレイ」のレイヤーで描く。左右のブラシの動きで描く。

3-2 ブラシで質感を表現する

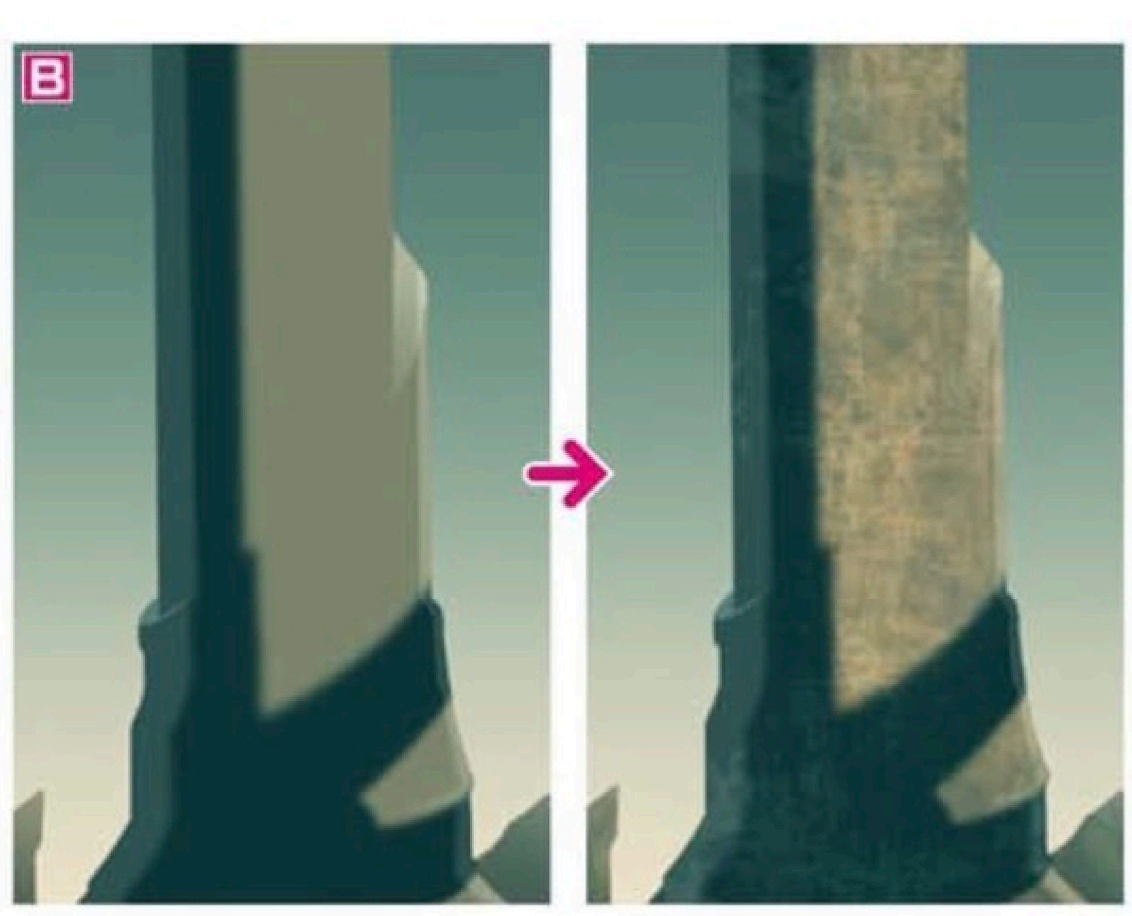
スピードペインティングのときと同じように、自作のテクスチャブラシを使用して、手間をかけずに質感を入れていきます。
注意点として、「全体的に均等に入れすぎない」ように心がけます。質感を均等に入れすぎるとのっぺりとしてしまい、せっかく出した立体感が損なわれてしまいます。
また、基本的に暗い場所や奥まった場所などには入れないようにします。

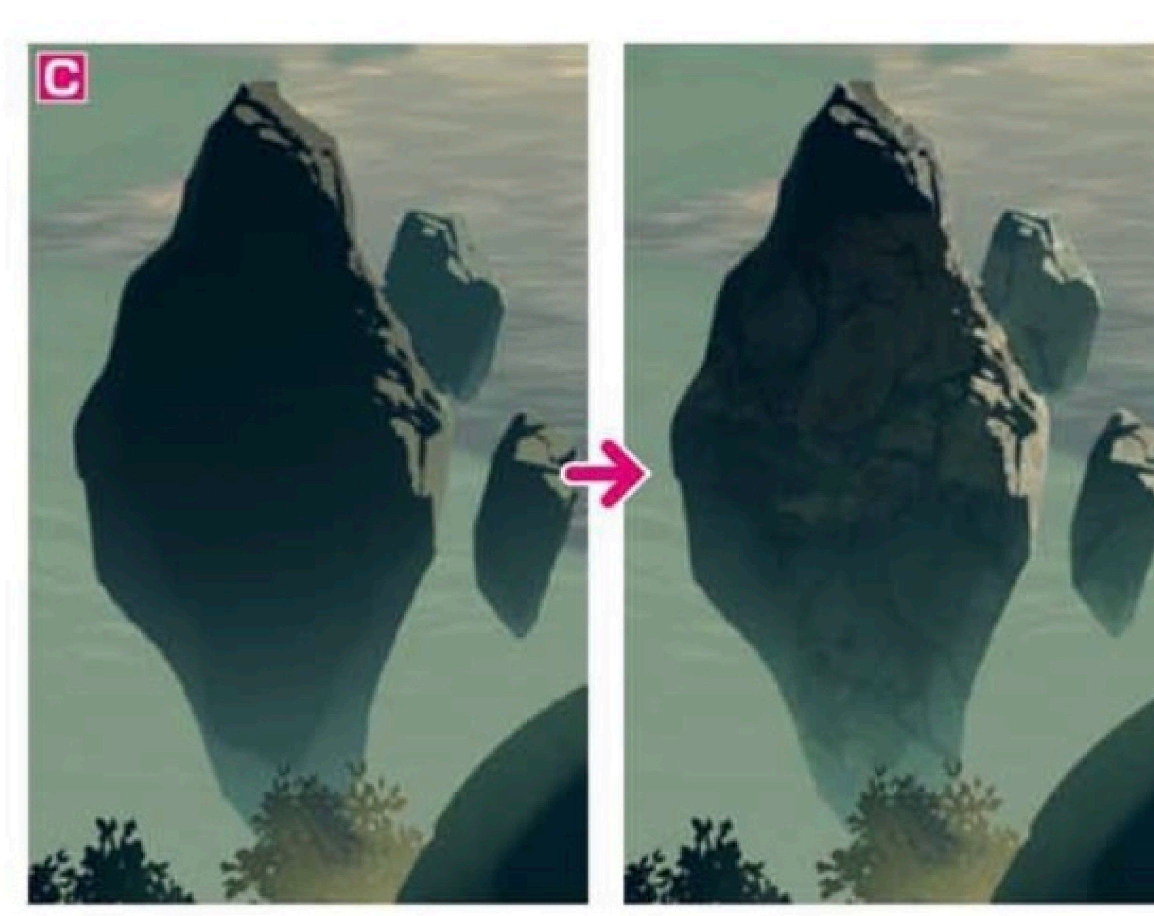


A 「2-4」で作成した各レイヤーフォルダー内の「加算」のレイヤーフォルダーの上に、「通常」や「オーバーレイ」、「加算」のレイヤーを作成して質感を入れていく。

B 浮島にそびえ立つ塔は金属のイメージ。「粗め塗り」ブラシでタッチが出るようにに塗り、さらに「テクスチャ 1」ブラシでテクスチャ感を加え、透明色の「テクスチャ粗め」ブラシでちょこちょこ消すことで、古びた金属の質感を表現していく。均等に入れすぎないように注意する。

C 岩は下地のレイヤーに「加算」のレイヤーをクリッピングし、「メイン塗り」ブラシで岩の形が出るように塗ってから、透明色の「テクスチャ粗め」で消すことで質感を出していく。岩の描き方はP.42「3-1」も参照のこと。



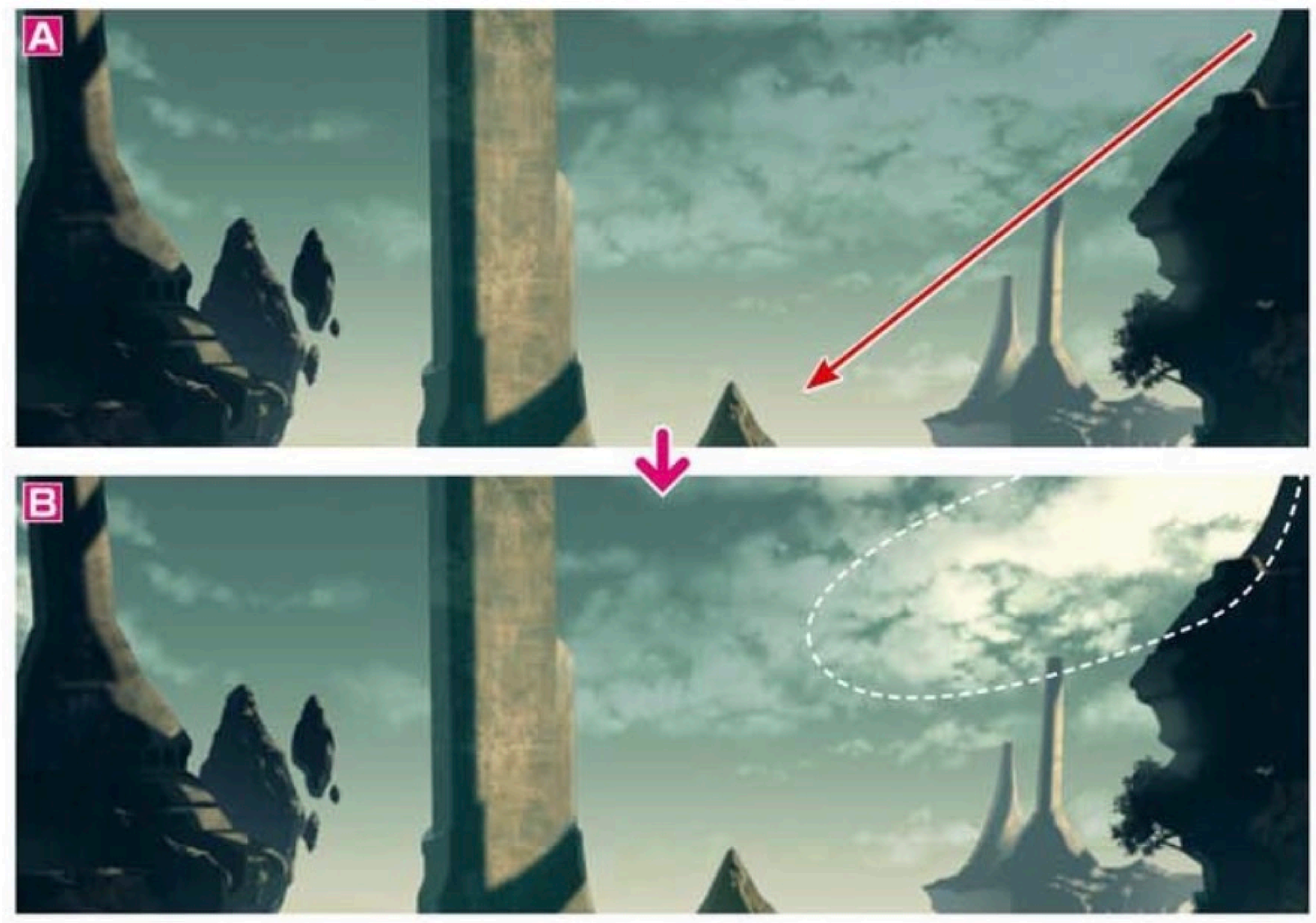


3-3 雲を描く

ここで全体の完成イメージやバランスを固めるために、雲を描きます。スピードペインティングのときとは違い、全体的にじわじわと手を加えつつ、イメージどおりに進んでいるかを常に確認しながら進めます。

A この雲は、「雲 柔」ブラシを使用して、1色で描く→薄く消す→描く、といった手順を繰り返して描いている。また、右上から左下へと向かう流れを意識して描く。雲の描き方は、P.38「1-1」も併せて参照のこと。

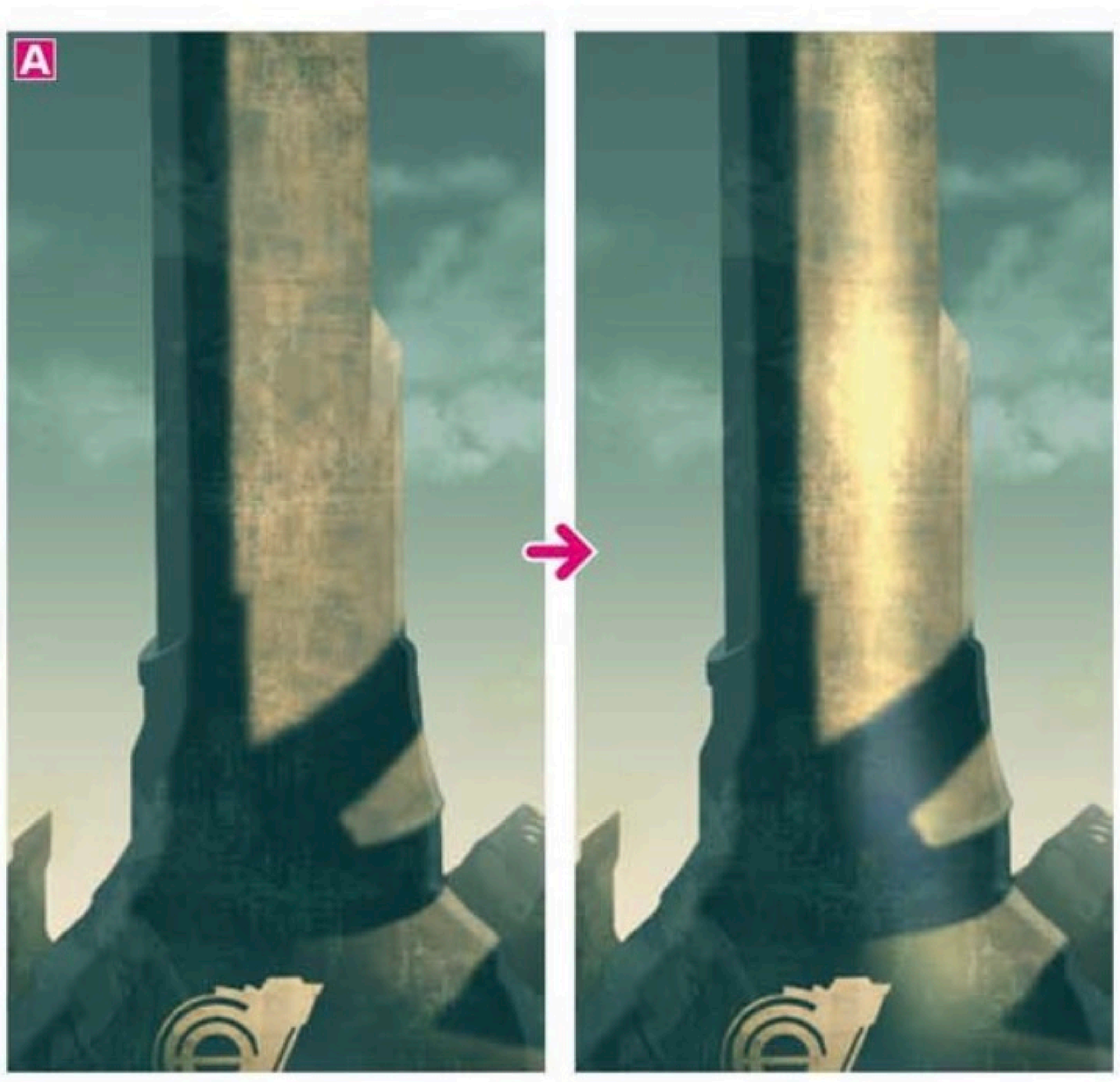
B 雲の形が描き終わったら、右側（光源側）を「加算（発光）」のレイヤーで明るくする。



3-4 金属の質感を強調する

塔の金属の質感を強調していきます。このイラストの一番のキモです。見せ場となる部分の質感をリアルにすると、それに引っ張られて周りの部分もリアルに見せる（錯覚させる）ことができます。

A 金属の円柱は簡単に質感を表現できる。今回の場合は、「3-2」で質感を入れたレイヤーの上に「加算（発光）」レイヤーを作成し、中央に近い光源側の部分に「輪郭柔らか」ブラシを使用して光沢を入れることで、リアリティのある質感を表現できる。
金属の描き方は、P.46「6-1」も参照のこと。





まずはここを目指そう！ P.84参照

4 描き込む

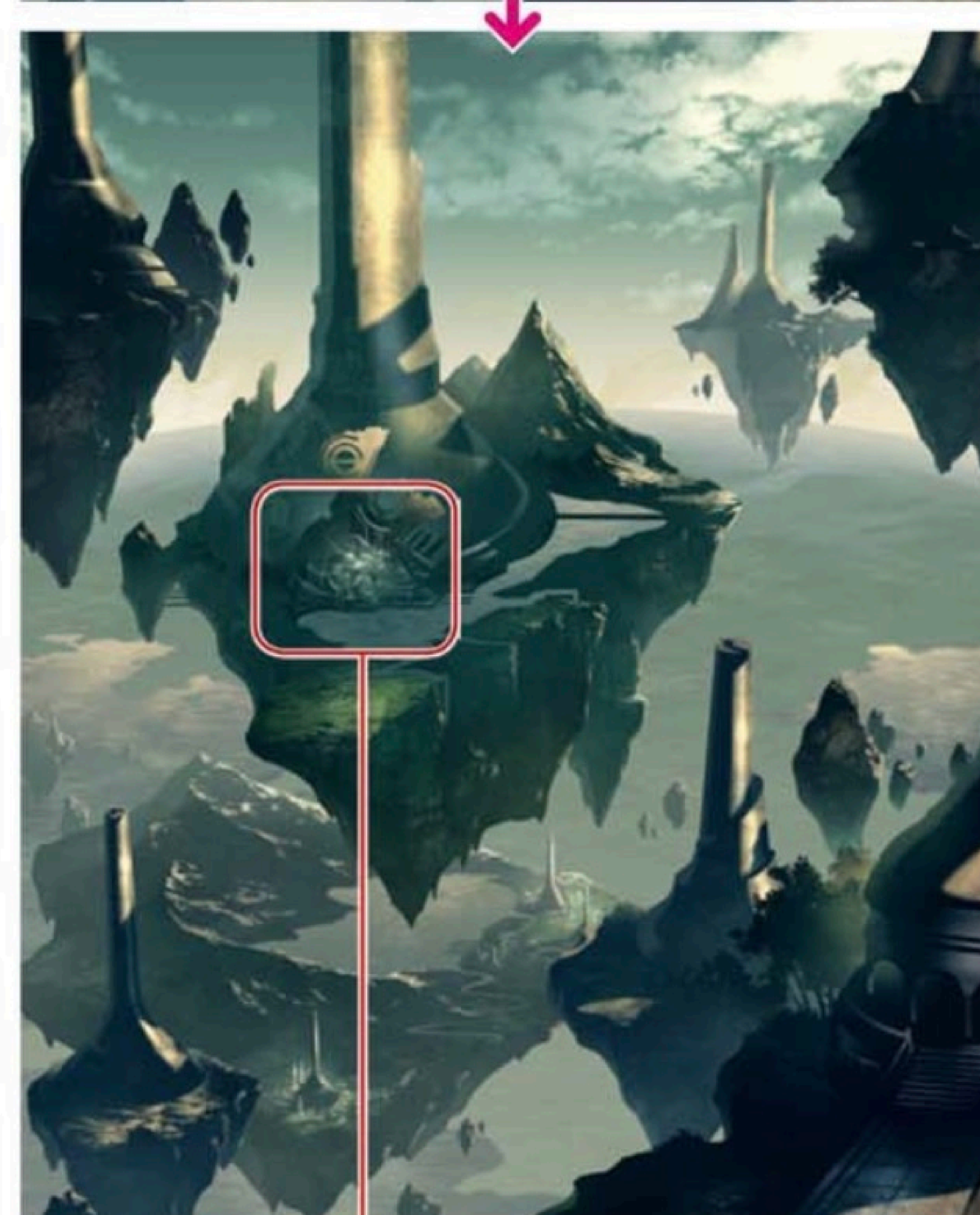
4-1 視線を集める場所を明るくする

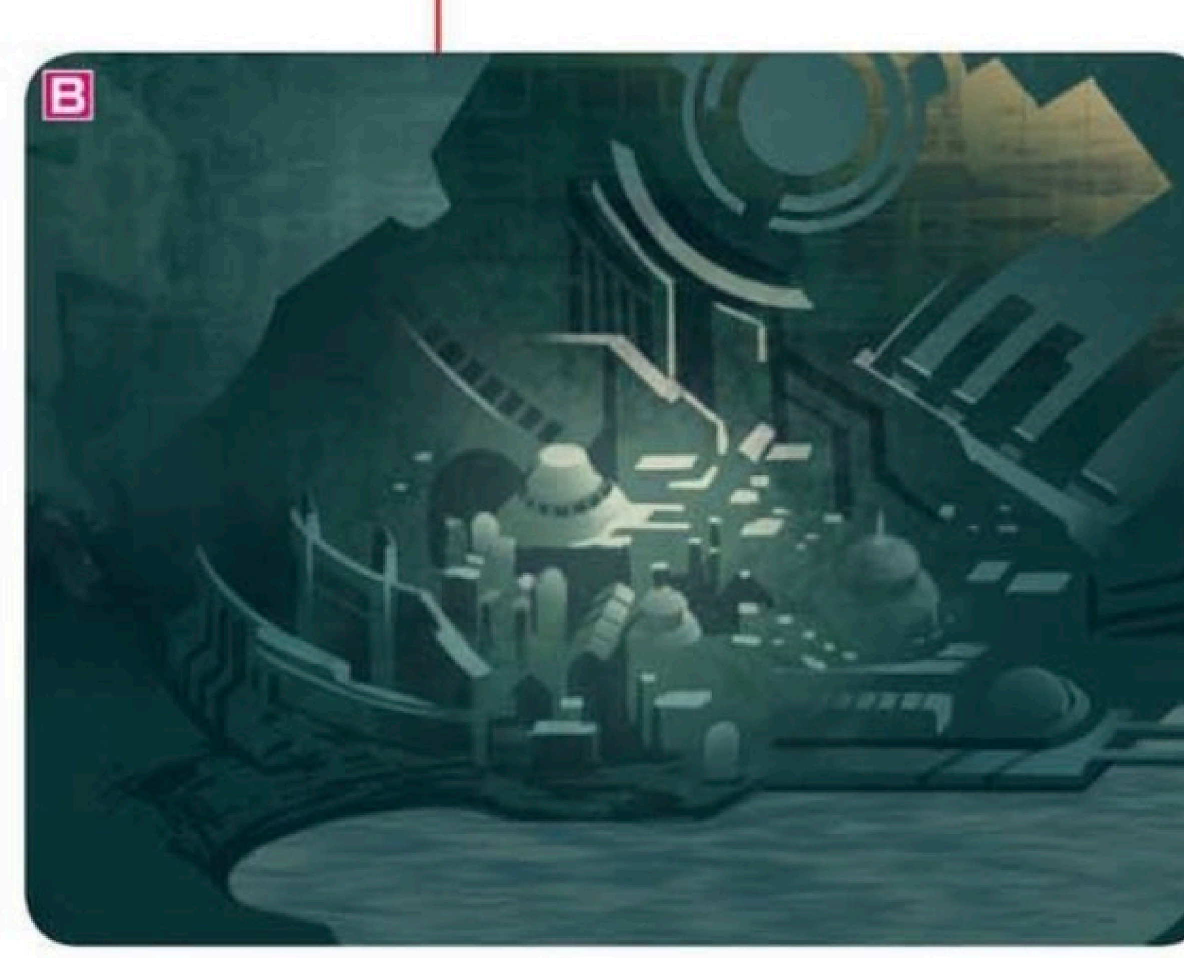
ここから完成度を上げるために描き込んでいきます。
まず、視点を集めたい場所、目立たせたい場所などに明るい色を塗っていきます。

A 「加算」のレイヤーを作成し、目立たせたい部分に明るい色を塗っていく。中央の島などはとくに顕著だが、本来ならもっと広範囲にわたって明るくなる。しかし、今回はシルエットを見せることを優先しているため、光を当てるのは見せ場の一部分だけに留め、薄く色を重ねる程度に抑えている。

B 中央の浮島の都市は、個々の建物の形をきちんと意識して描き込んでいるわけではなく、光の加減で大まかな立体感を出しているのみ。細かく描き込まなくても、全体で見れば違和感なく見える。

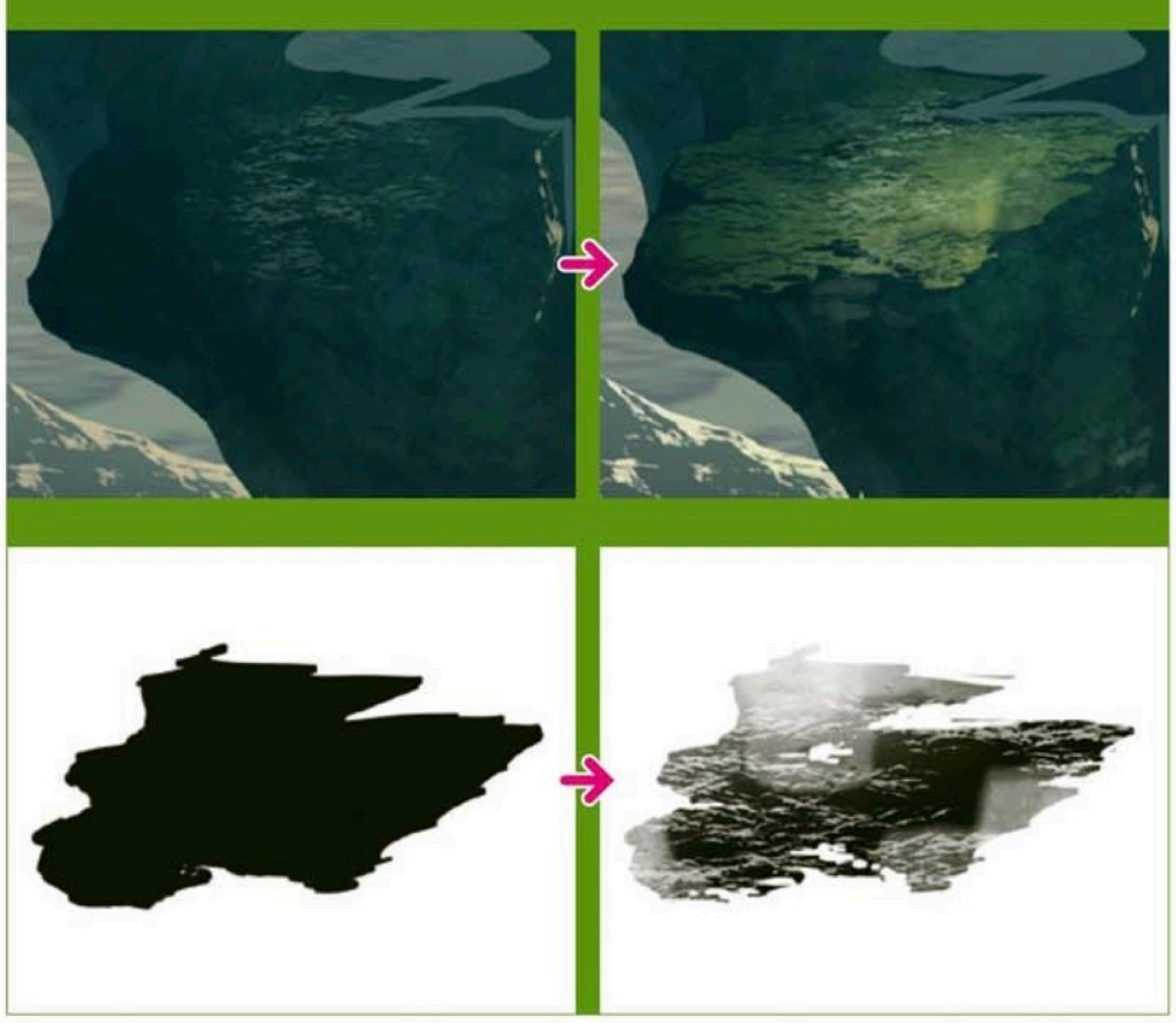






POINT 複雑な塗りに錯覚させる

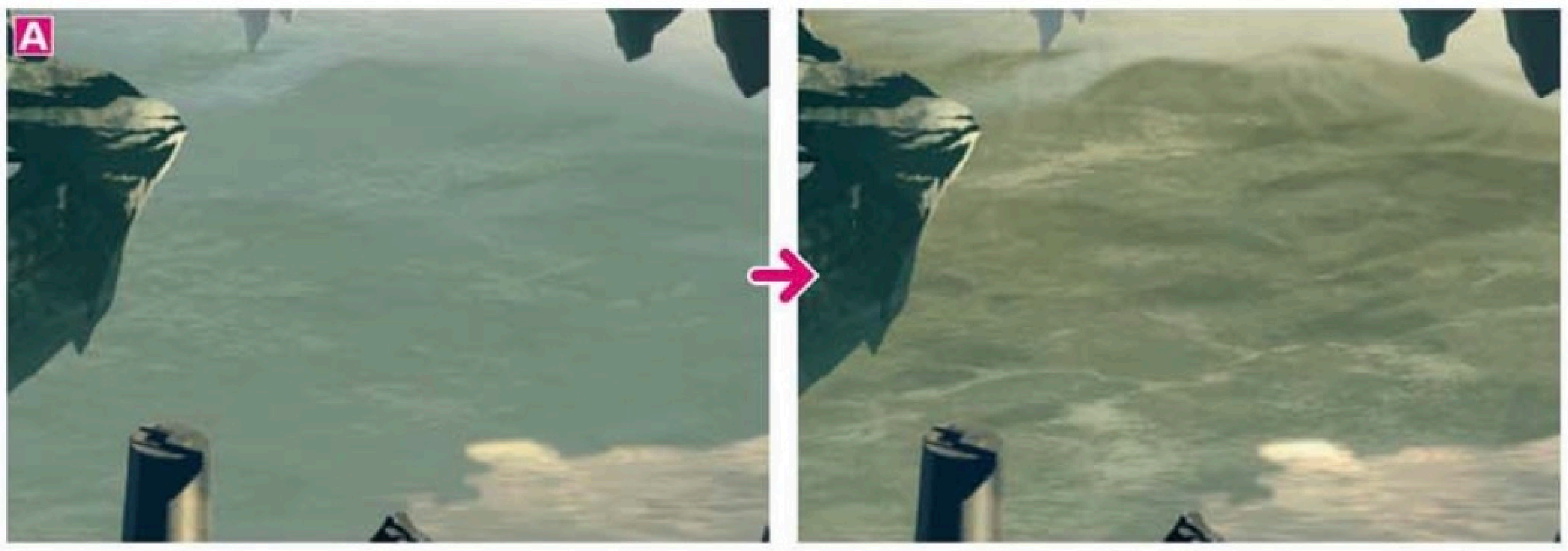
ここも一見複雑な塗りに見えますが、実際はとても簡単です。
まず、「加算（発光）」や「オーバーレイ」のレイヤーを作成し、明るくなっている部分のみを単色でベタ塗りします。そして、ところどころを透明色の「輪郭柔らか」ブラシや「岩壁凸」「地面」などのテクスチャ感のあるブラシで大まかに消せば、下のレイヤーの質感や色味との兼ね合いで複雑な塗りに見えます。



4-2 地上を描き込む

地上部分を描き込みます。地上部分は遠くにあるため、光や影を強く入れすぎると遠近感が狂ってしまいます。
常に全体像を確認しながら色を決め、少ない色幅で描き込んでいきます。

A 通常レイヤーや「乗算」のレイヤー、「オーバーレイ」のレイヤーを作成し、山脈を意識して光と影を描き加え、凹凸をはっきりとさせていく。「地面」ブラシでところどころに質感を加えていくが、ここも質感をかけすぎてのっぺりしてしまわないように注意する。



4-3 反射光を加える

反射光を加えていきます。光の当たっている場所の質感を意識して描いていきます。

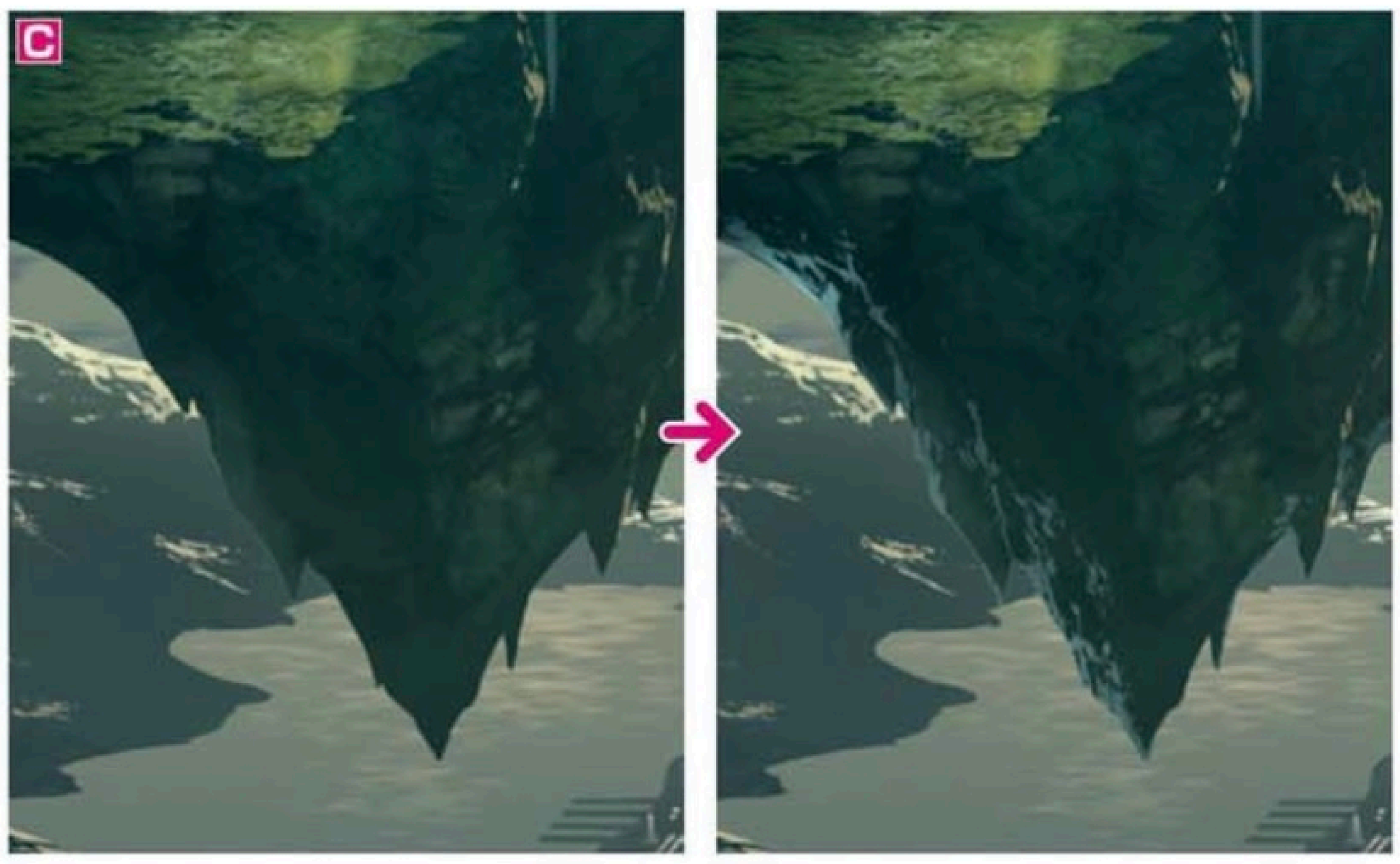
A 反射光は、光源とは逆の左下から照らされているイメージ。

B 金属である塔や建物には、「加算」のレイヤーを使用して、光沢が強く出るように強めの光を当てる。

C 反射光を入れることによって、個々のシルエットの輪郭がより浮き立つ。







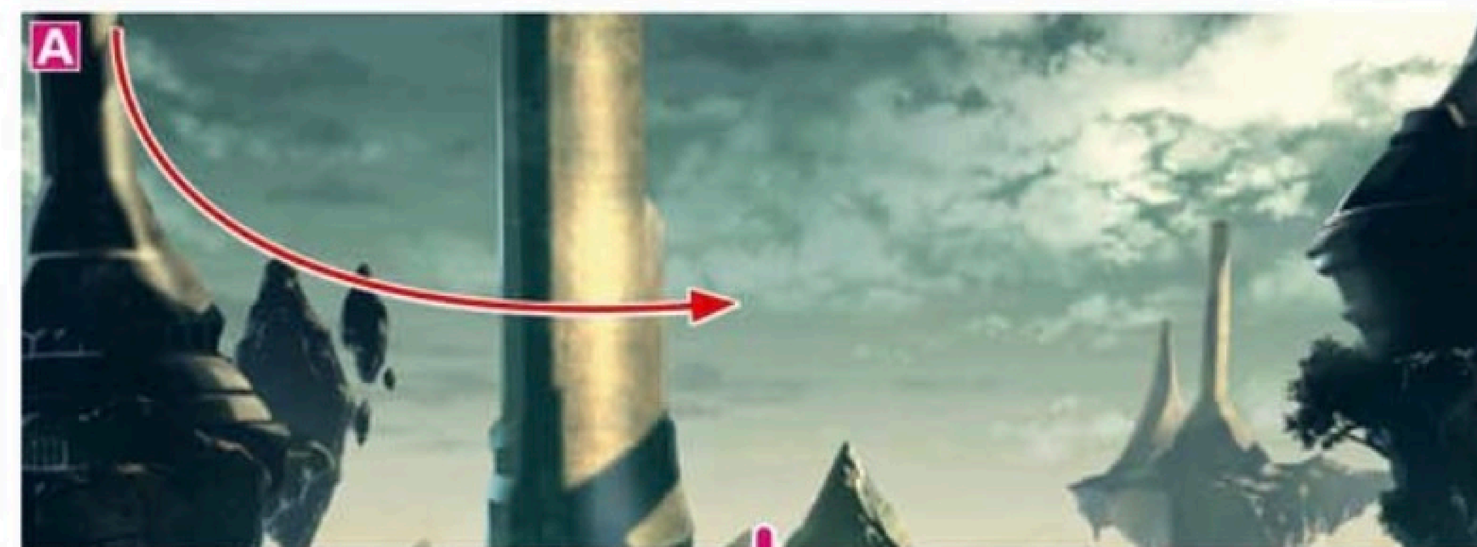
4-4 雲を描き込む

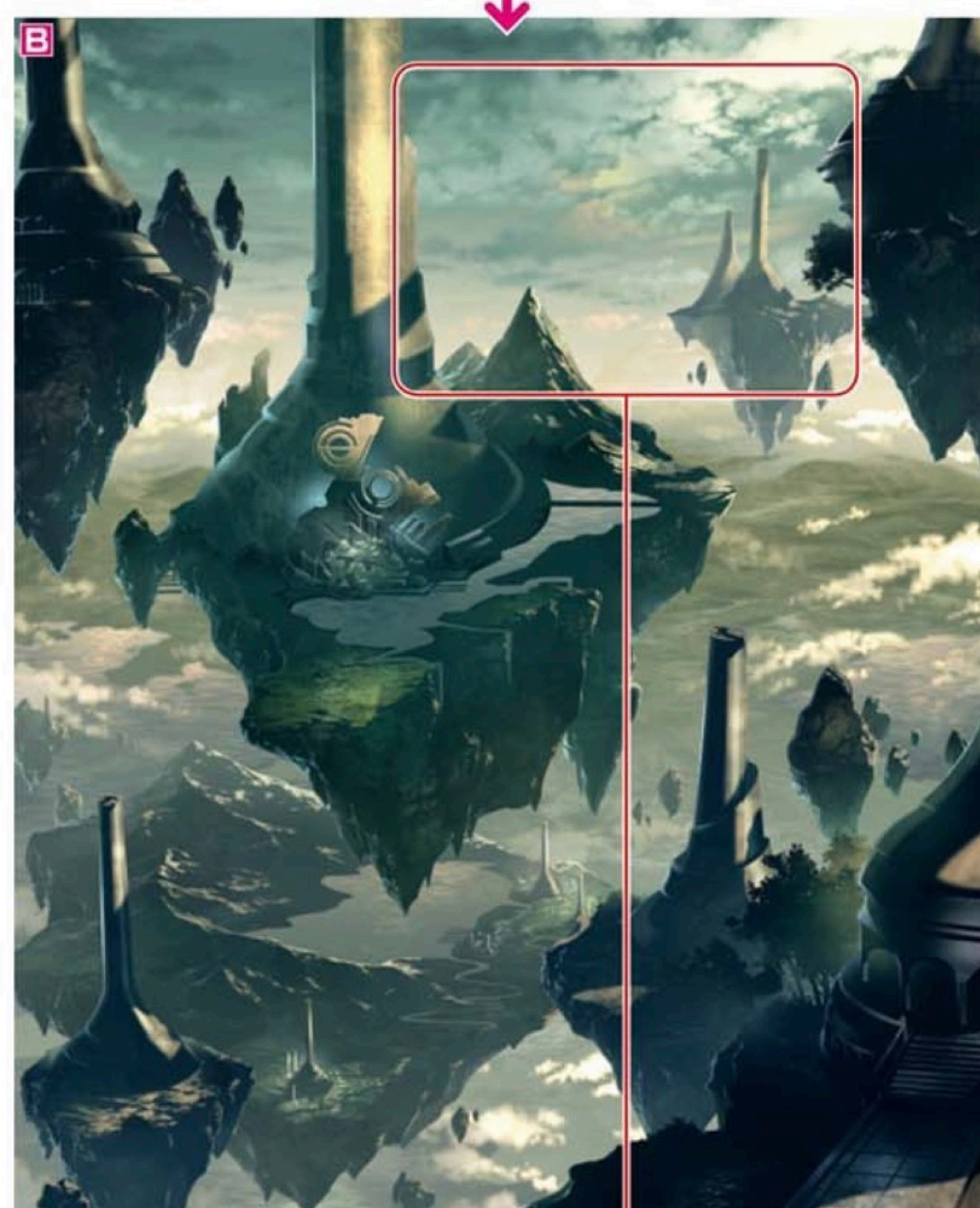
「3-3」で描いた雲の層を厚くして、空に深みを出していきます。雲の描き方は、P.38「1-1」も参照のこと。

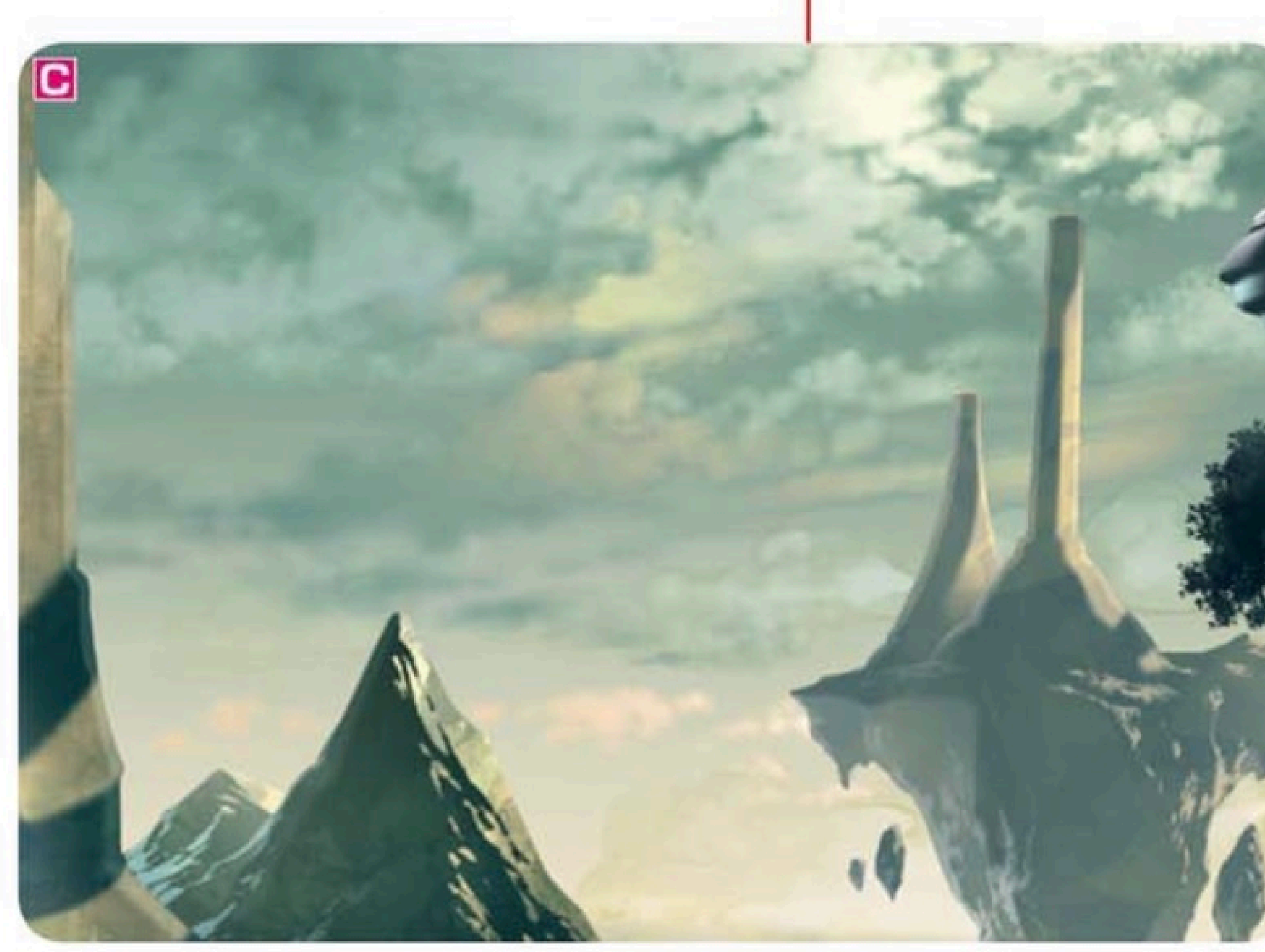
A 「雲 柔」ブラシを使用して、奥の層の雲を描き込む。手前の層の雲よりも暗い色で、遠近感による形の変化を意識して描く。手前の層の雲が右上から左下に向かって流れていたので、ここでは左上から右下に向かう流れにし、バランスを取る。

B 手前の雲と奥の雲へとつながる部分を描き、空に複雑性を出していく。また、地平線近くにも夕日に当たったような色の雲を配置することで、時間帯が変わるほど遠くまで見通せていることを表現する。

C 手前の白い雲と奥の黒い雲へとつながる部分の描き方は、まず、奥の黒い雲と同じ色で雲を描き、「加算」レイヤーで手前の層の白い雲を明るくする。明るくするとき、一度赤系の色で明るくし、さらに黄色を使って白に近い色まで明るくする。こうすることで、光の減衰による色相の変化（空気によって光が拡散している感じ）を出すことができる。

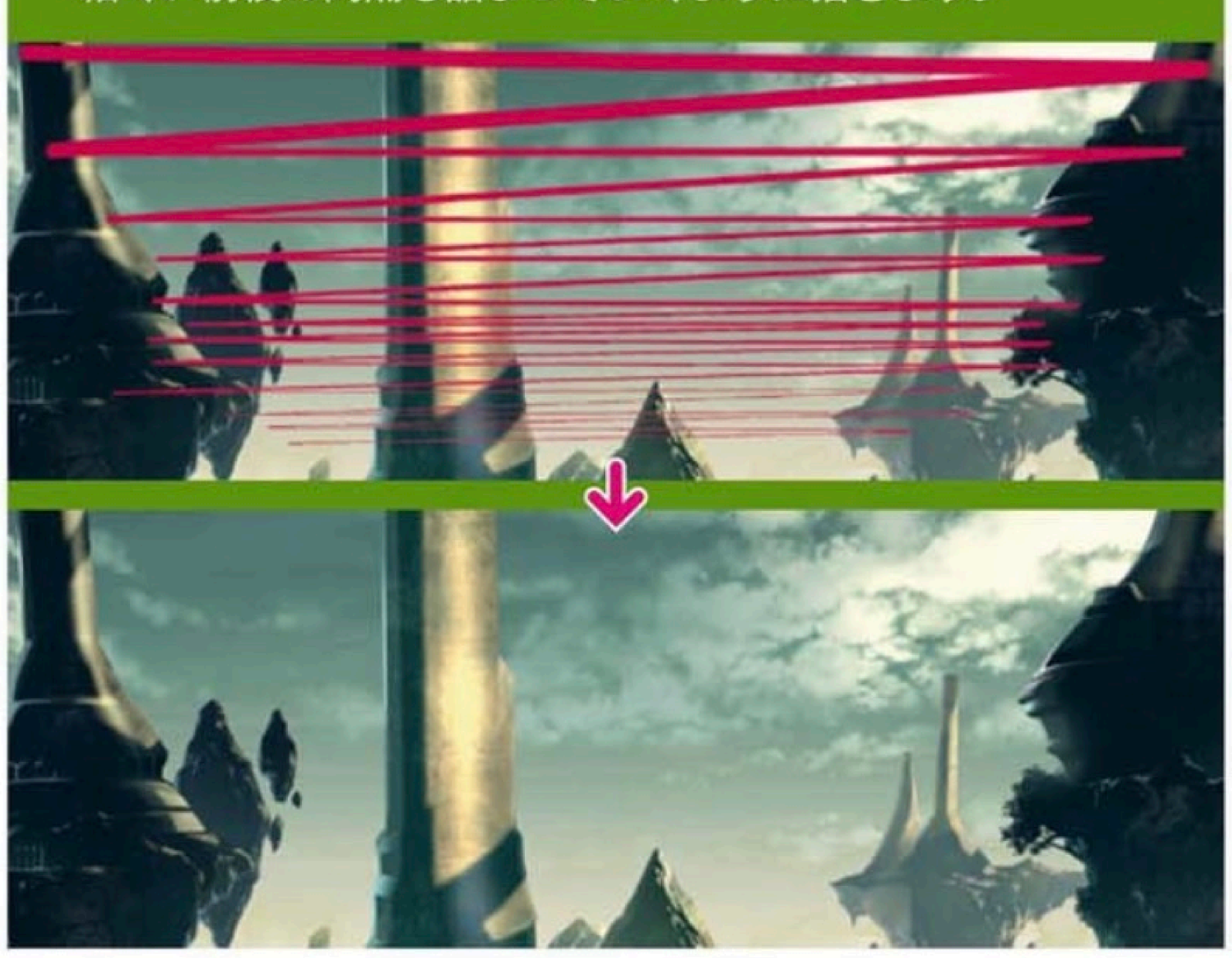






POINT 大気の揺らぎを描く

スピードペインティングの「4-4」と同じように、空にうっすらと大気の揺らぎを描き込むことで、グラデーションをかけただけだった空に深みが出て遠近感が増します。
「オーバーレイ」のレイヤーでラフなジグザグ線を描き、それをぼかしたり一部分を消したりしながら揺らぎを調整します。このジグザグ線は、手前の線は太く、奥にいくほど細く、前後の間隔も詰まっていくように描きます。



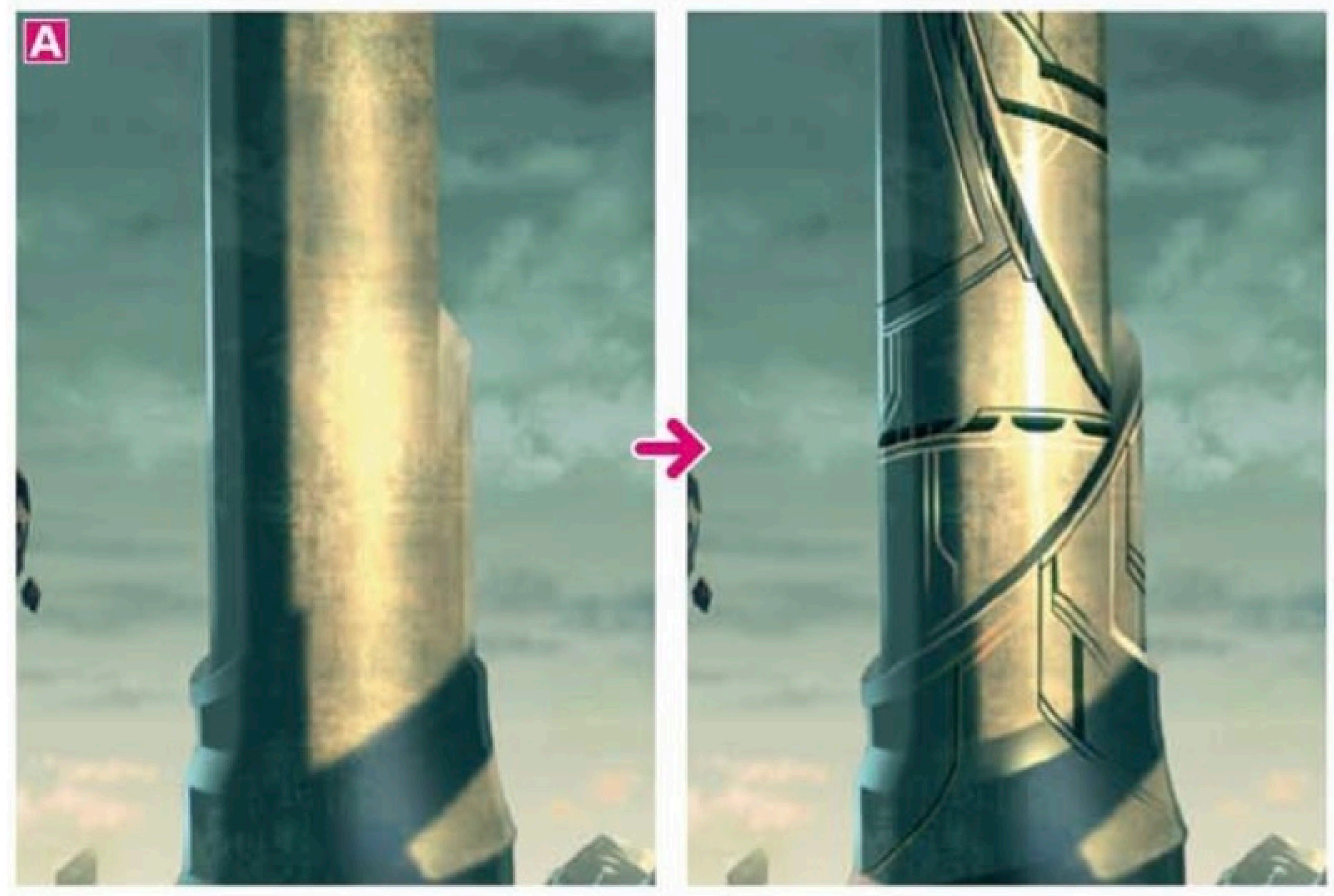
4-5 建物に文様を描く

建物の各部に文様やディテールを追加していきます。また、細かい部分のハイライトや反射光も適宜描いていきます。細かいレイヤーが増えてきたら、レイヤーフォルダーを作成してまとめておきましょう。

A 塔のディテールは、切り込みを入れる要領で暗い部分を描く。入れた切り込みのフチは明るく持ち上げる。

B 文様は全体にびっしり描くよりも、光（逆光も含む）が当たっている部分だけをピンポイントに描くとよい。全体的に描きすぎると、元の構造の立体感が損なわれてしまう。

C 光源からの光が当たる部分には「加算（発光）」、反射光の当たる部分には「乗算」のレイヤーを使用して、下の色を活かしたまま自然な色合いで文様を描く。細かい文様を描くことで、相対的に建物の大きさが強調される。

A


B

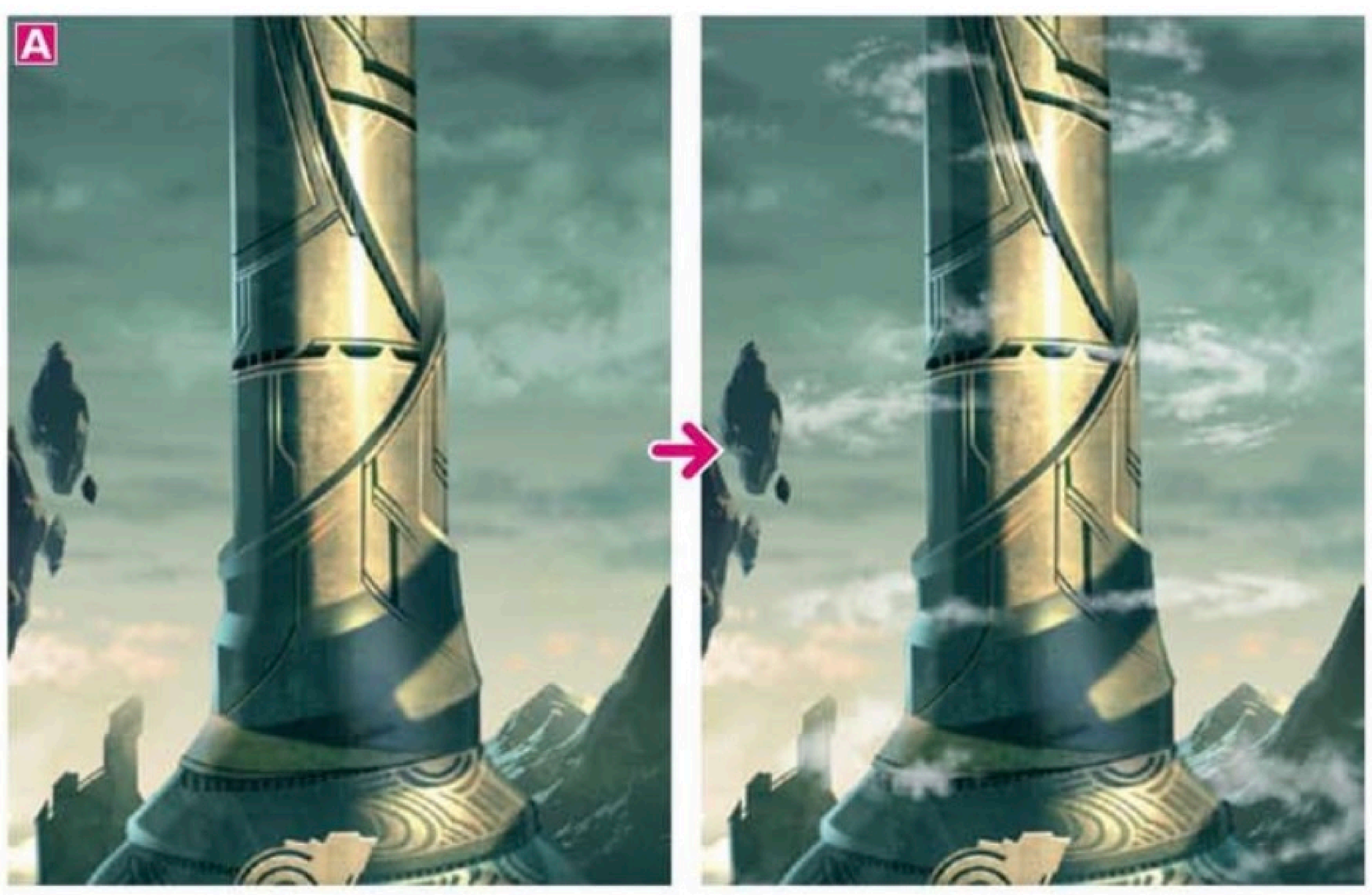



C


4-6 島の周りをただよう雲を描く

島の周りにただよう雲を追加し、空気感、ファンタジーっぽさを強調していきます。
雲の描き方は、P.38「1-1」も併せて参照してください。

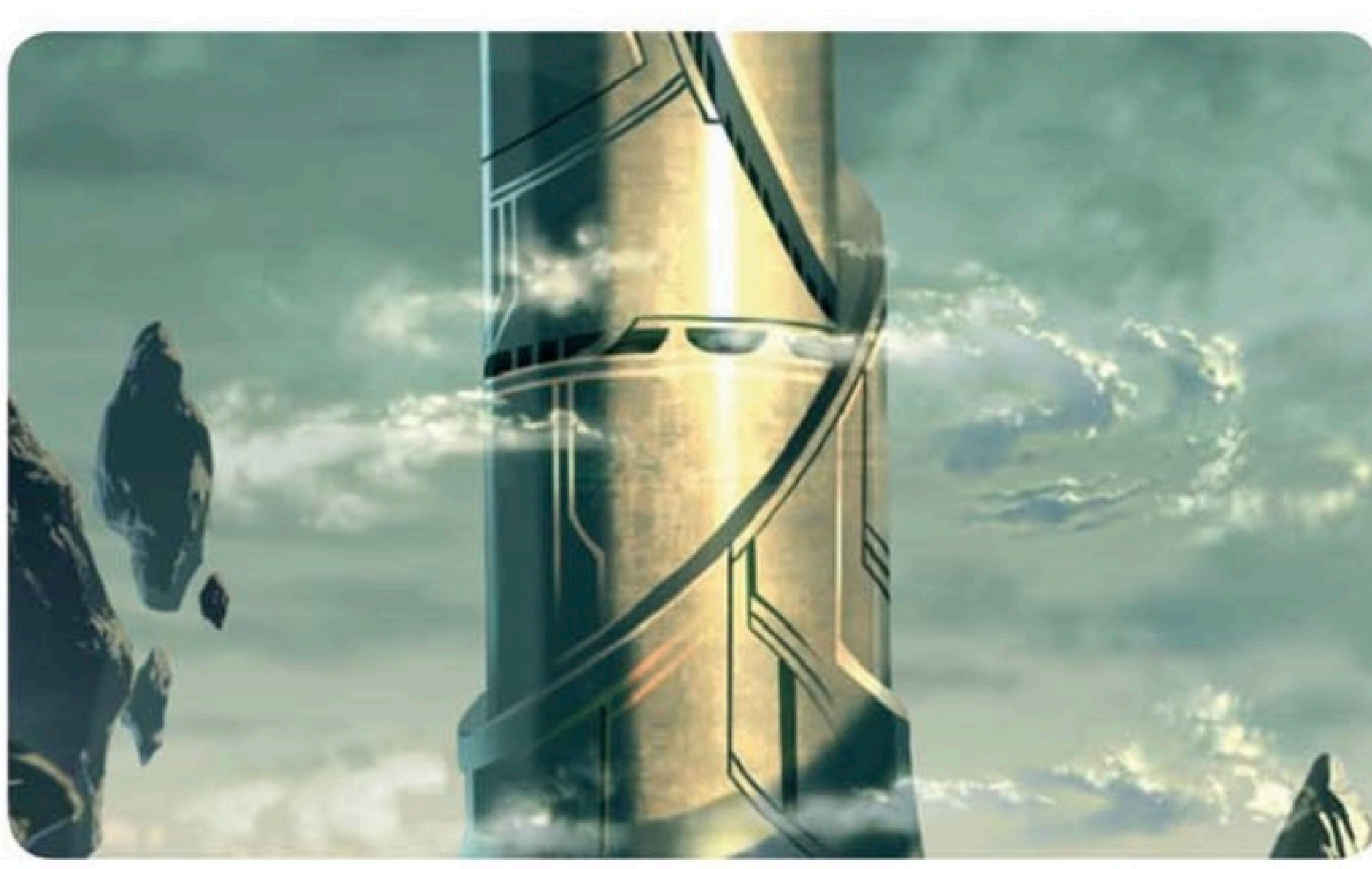
A 中央の浮島の塔を中心に円を描くような雲を描く。雲にほかとは違う動きを出すことで視線を集めると同時に、島に渦巻く風の力のようなものも感じさせることができる。





B 雲を全体的に描き加えた。島と島の間に雲を挟むことによって、島の前後感をわかりやすくする効果もある。

C 雲の色が単調だったため、うっすらと色をつけていく。場所によっては太陽の光も当てていく。あまりやりすぎると画面がうるさくなるので注意する。





5 仕上げ

5-1 ドラゴンを描く

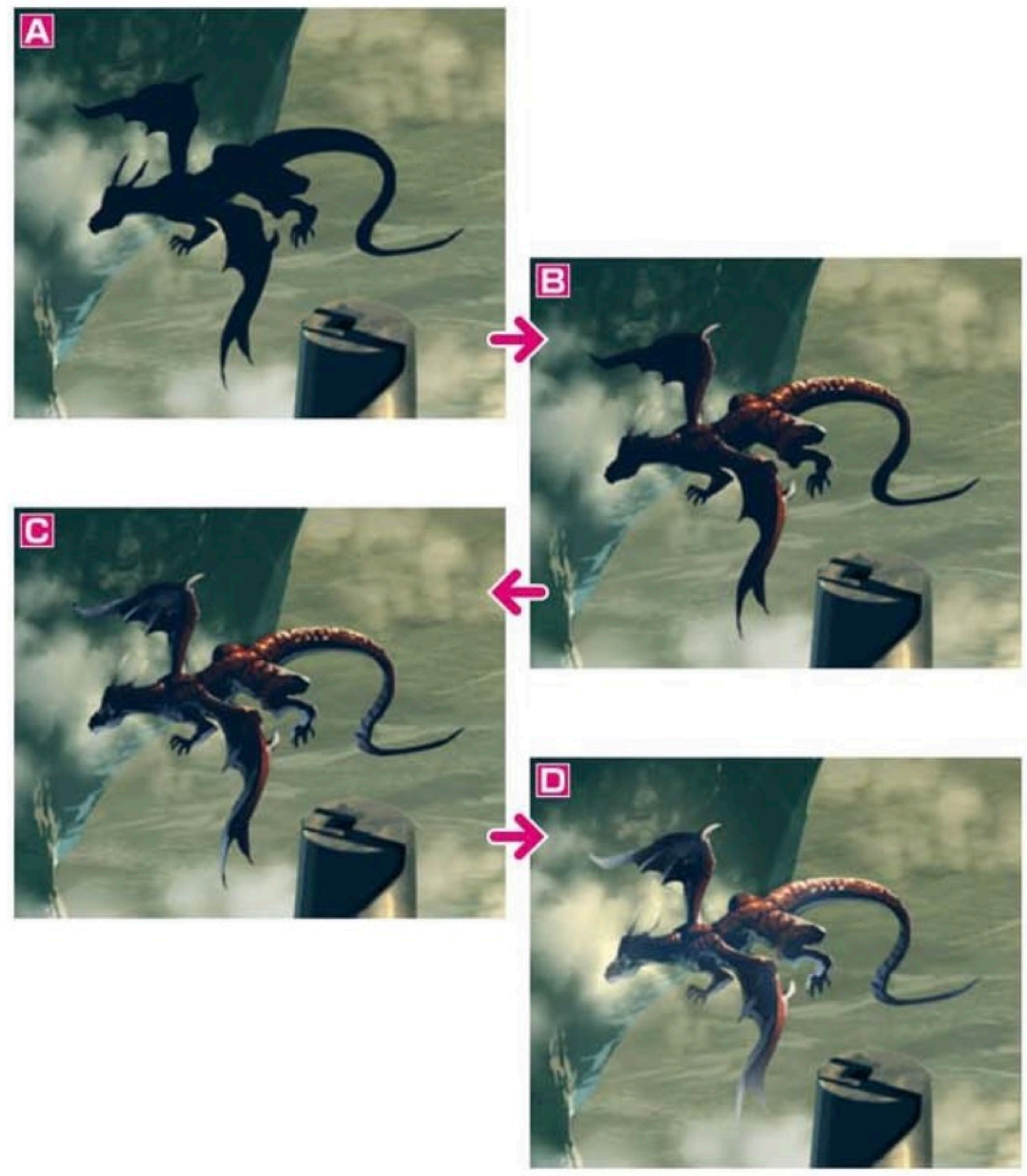
ここから仕上げの作業に入ります。
全体的な塗りが完了し、大体の完成形が見えたので、「1-1」のラフの段階で想定していたドラゴンを描いていきます。

A 単色のベタ塗りで、ドラゴンのシルエットを作成する。

B 光源を意識して色をのせていく。ドラゴンの質感（鱗っぽさ）を表現しつつ、「加算（発光）」のレイヤーでハイライトも入れる。

C 光源とは逆方向から反射光を入れる。

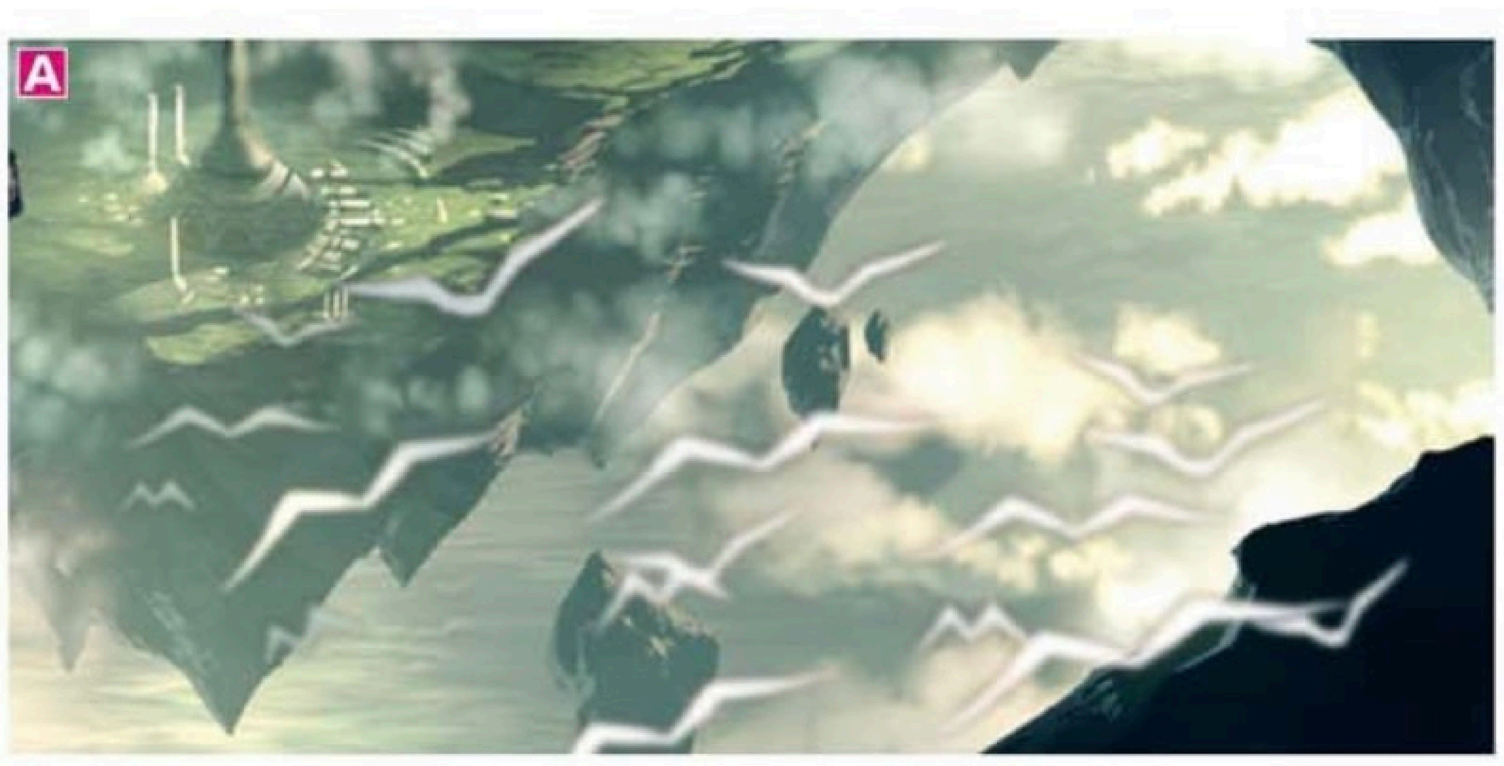
D 周りの色を調整し、ドラゴンのシルエットを浮かび上がらせる。ドラゴン自身も「オーバーレイ」のレイヤーを使用して、少し明るくする。



5-2 鳥、人間のシルエットを加える

鳥、旅をする人物のシルエットを加えていきます。
最後に、すべてのレイヤーの一番上に「オーバーレイ」や「スクリーン」のレイヤーを作成して、全体の色味を調整して完成です。

A 鳥のシルエットもところどころに加えていく。これは、「鳥」ブラシを使用して描く。

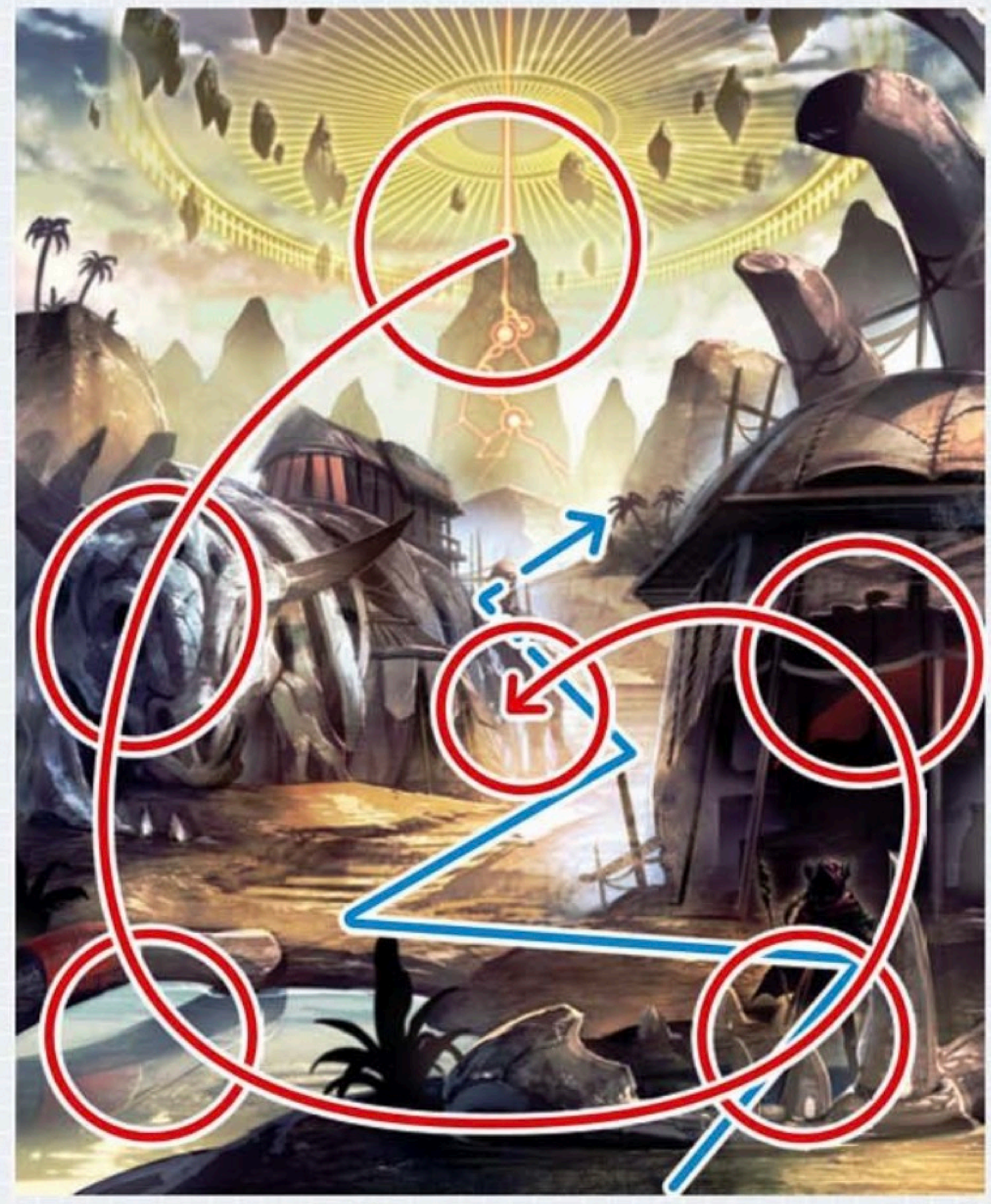


B 人物のシルエットを追加する。全体のバランスを確認し、「オーバーレイ」のレイヤーを使用して色調を調整、遠近感を強めたかったので、奥は全体的に「スクリーン」のレイヤーで色味を薄くして完成。



Column 5 メイキングイラストの視線誘導

本書メイキングのイラストもそれぞれ見る人の視線をどのように誘導したいのかを考えて描いています。P.70 のコラム「視線誘導」と併せて、どのような点に注意しているのかを見ていきましょう。

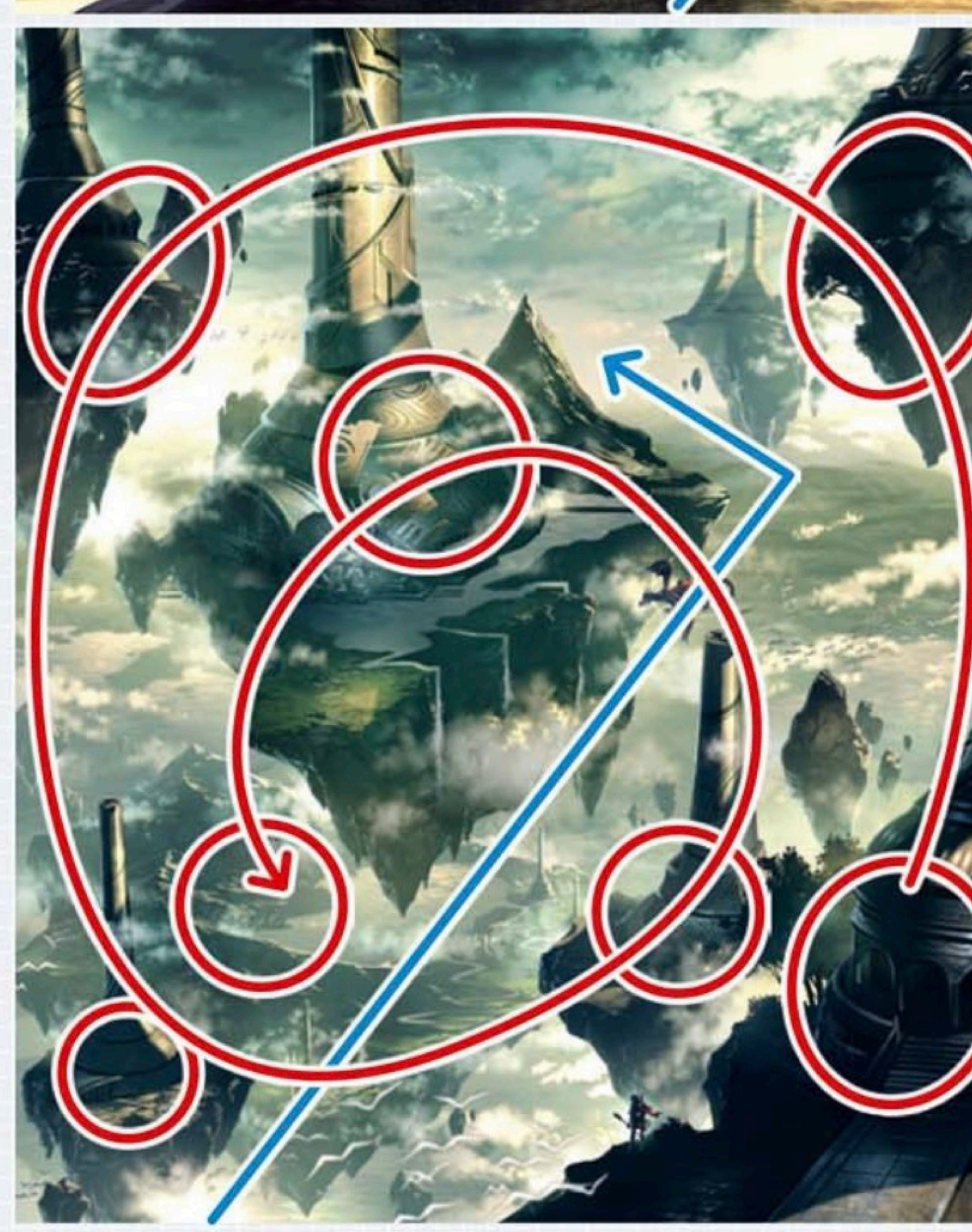


地属性×スピードペインティング

初めに、イラストの抜け感を意識して奥へと抜けるラインを設定しています（青色のライン）。これにより、奥行きをすっと認識できます。

さらに、らせん状の視線誘導を意識して要素を配置しています（赤色のライン）。

イラストの一番目を引くであろう空のエフェクトを起点に、反時計回りに目を引きそうな要素を配置し、描き込みの具合や明るさなどを変えています。



風属性×シルエットペインティング

画面奥への抜け感という点では、もともとかなりの広いスケールの空間を描いているので、どこからでも可能になっています。その中で浮島の配置を調整してやり、一番抜けやすそうな場所を用意しています（青色のライン）。

この青色のラインのルート上には、アクセントとなるドラゴンを配置しています。

また、人間は意識してイラストを見た際に、手前の物から順に道筋を辿ろうとすることが多いため、それを狙った浮島の配置にしています。手前の島から次の距離の島、その次の距離の島、というルートをつなげていくとらせん状になります（赤色のライン）。

らせん状のラインは、視線をスムーズかつ長い距離を辿らせます。この距離が画面のスケール感をアップさせ、「イラストの世界に入り込む」という状況を作り出すことになります。

このルートをあちらこちらに散らばせてしまうと、視線誘導の距離は稼げますが、見る側が疲れてしまい最後まで辿ってくれません。

火属性×テクスチャペインティング

このイラストは洞窟内なので画面奥への抜け感はありません。その代わり、上部を大きく開けさせ、そこに向かって中央から一直線に何もないルートを設定することで抜け感を出しています（青色のライン）。

橋をジグザグにかけることで視線を動かす距離も稼いでいます（赤色のライン）。

一部分でも橋を描くことで、画面外にも橋があり、孤立しているように見える建物にも行く方法があるのだと想像できるようにしています。このようにしてイラストの物語性のようなものを盛り上げます。

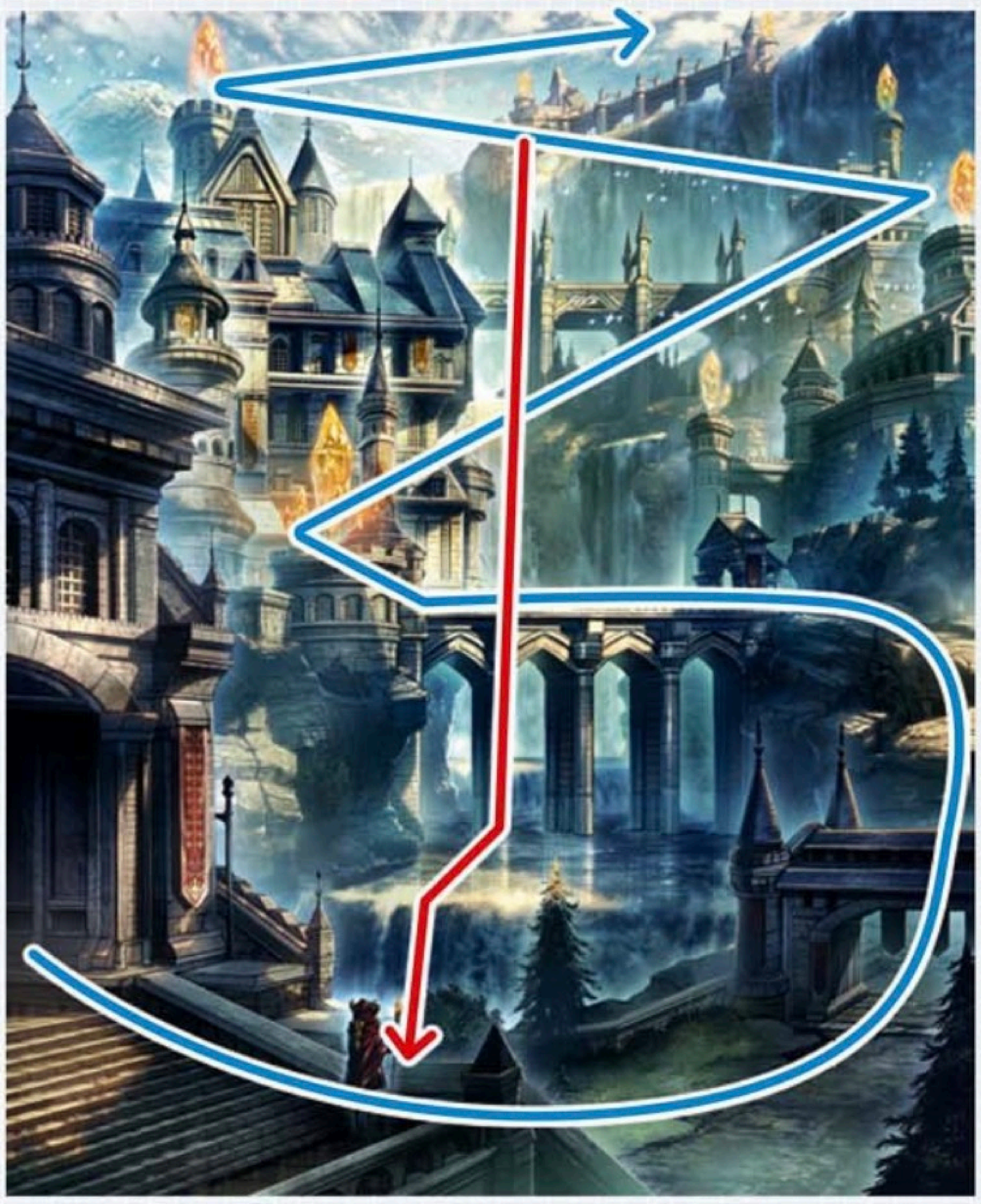


水属性×パースペインティング

左下部の城への入り口→右側の道→中央の橋→ジグザグに配置されたクリスタルを辿って空へと抜けていくような視線誘導を意識しています。視線を動かすための長い距離を稼げる上、イラストの世界を冒険することを想定したラインです（青色のライン）。

また、水の流れを人は意識するものです。

このイラストでは、橋のかかっている中央にとくに視線を集めたいので、上部の滝の稜線を起点として、下にストンと真っすぐ落ちる滝を１本描いています（赤色のライン）。



3 テクスチャペインティング

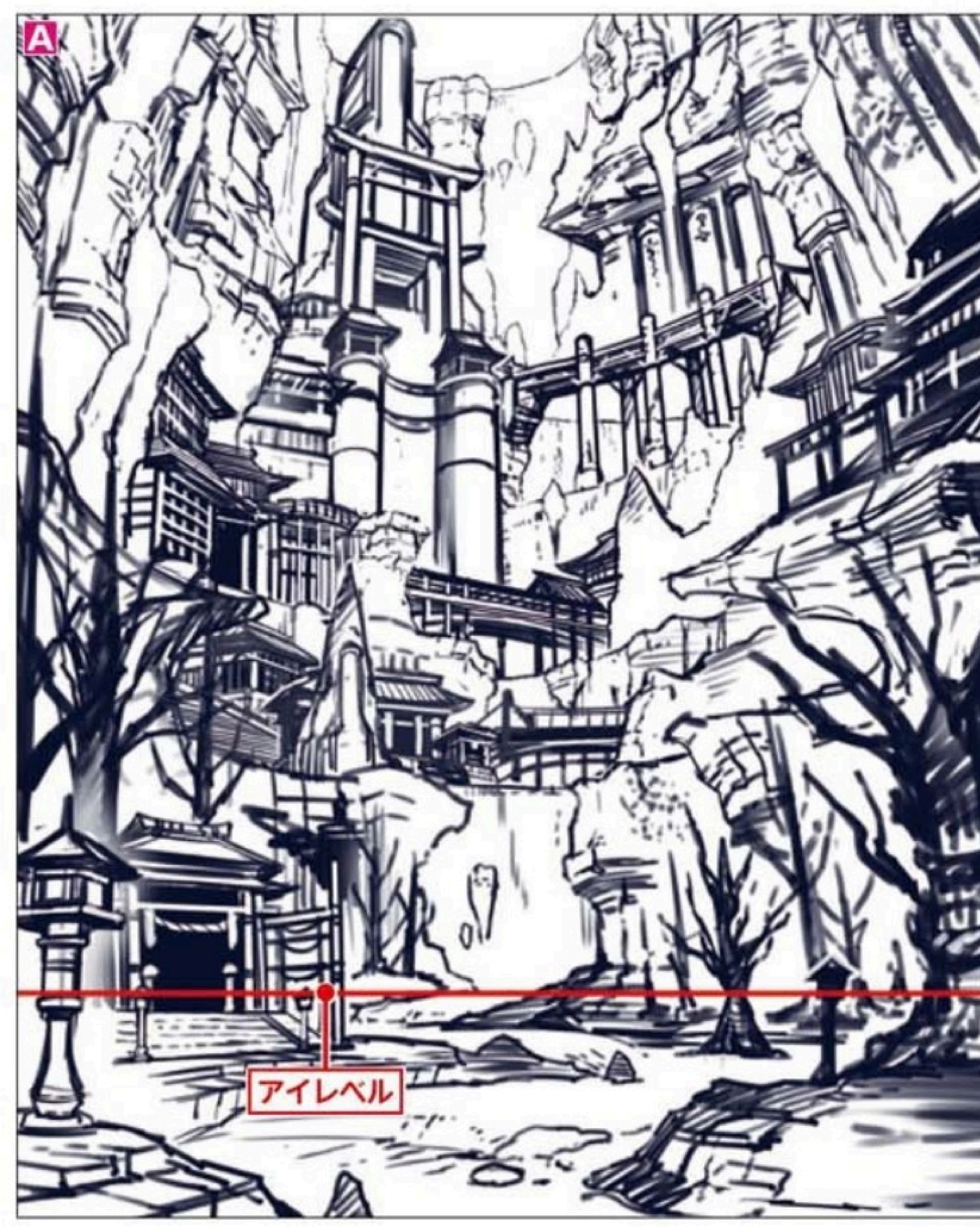
火属性がテーマのイラストです。テクスチャ素材を活用した技法で描いていきます。
完成イラストはかなり描き込んでいるように見えますが、実際は自分で質感を描く必要がないので見た目より短い時間で描けます。さらに、イラストに説得力も出ます。テクスチャ素材の貼り込みはパズルのような感じで当てはめていきます。この配置のバランスは、少しほかとは異なるテクニックを要求されます。

1 詳細なラフを描く

1-1 アイレベルを決める

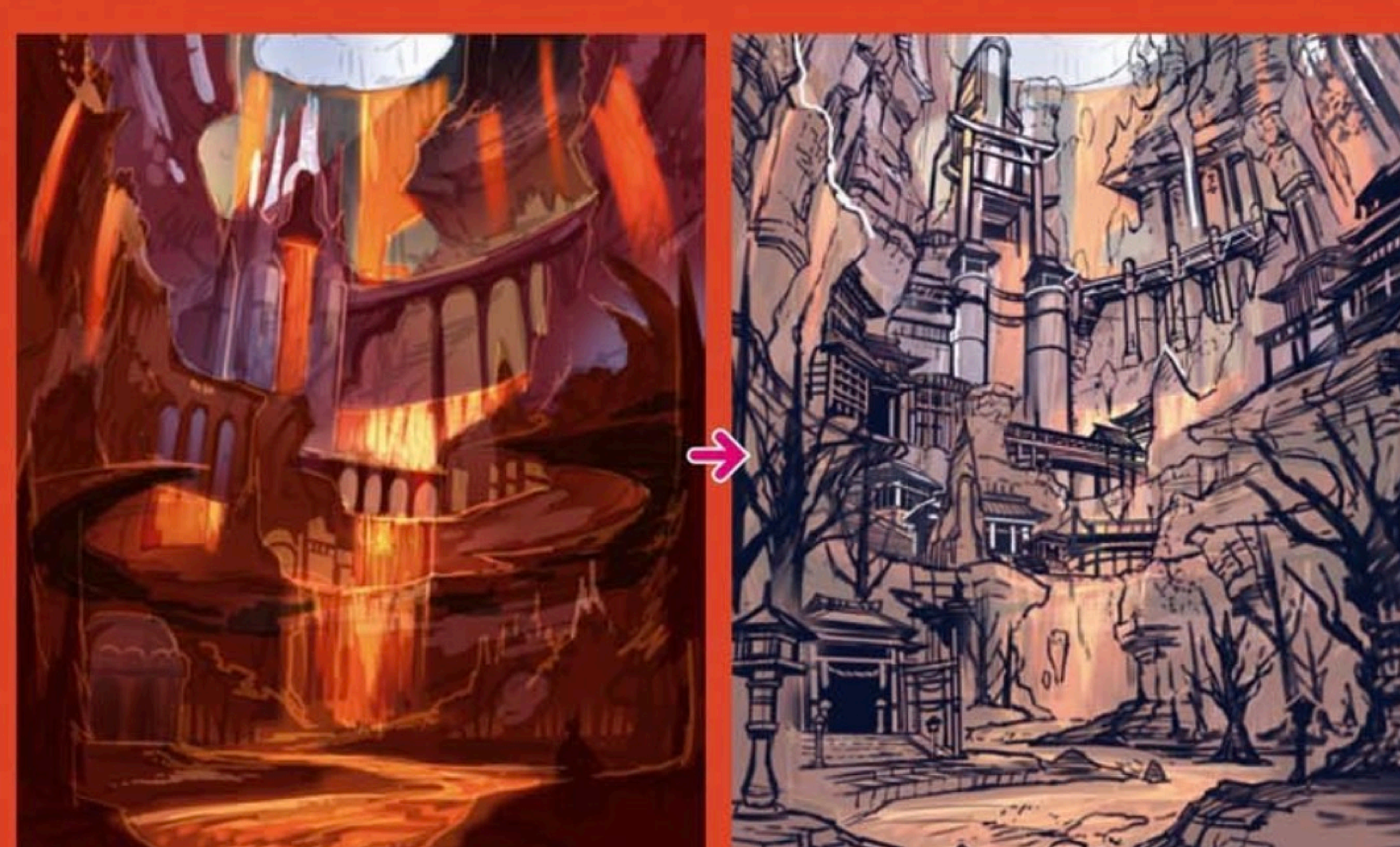
完成イメージを固めるためにラフを描きます。今回は建造物が多く、入り組んでいるので、スピードペインティングやシルエットペインティングのときよりも細かく描き込みます。
まずは、これまでと同様にアイレベルを設定しましょう。

A 新規キャンバスを作成し、アイレベルを決める。今回のアイレベルは下の方に設定し、アオリ気味の構図にした。



POINT いきなり細部から描き始めない

いきなり細部を完璧に描こうとしてはいけません。頭の中で描いている完成形をアウトプットしようとしても、なかなかうまくいくものではありませんし、うまくいかなかったことでモチベーションが下がってしまいます。
そこで、今回のような入り組んだイラストの場合は、イメージを描き殴っただけのラフの前段階スケッチを作成しています。
デジタルイラストではレイヤー機能がありますので、描いたスケッチの不透明度を下げ、レイヤーを重ねて描くことで完成度を徐々に上げながら描いていきます。

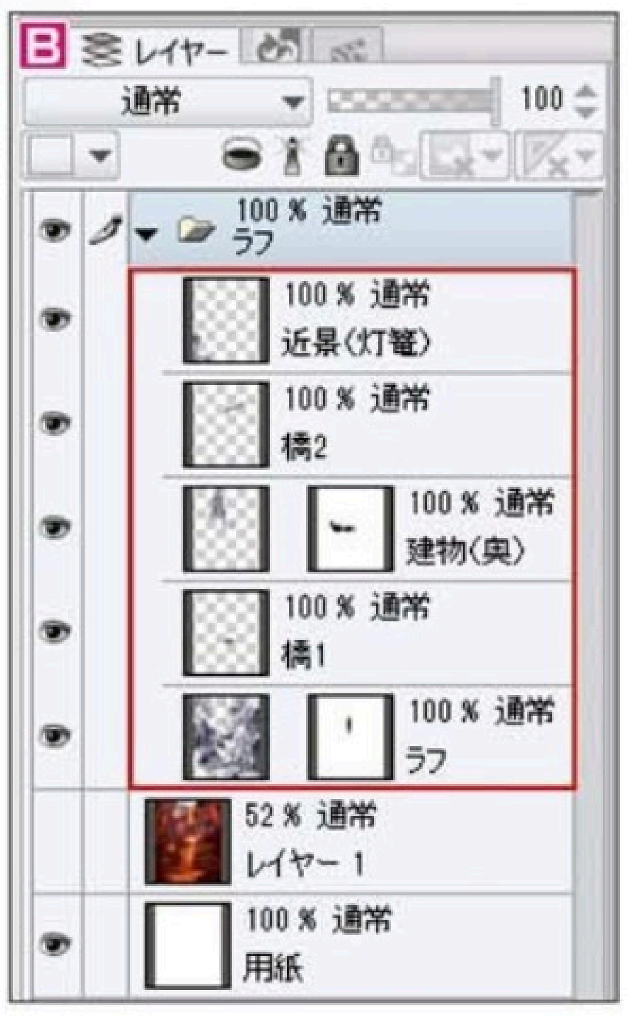


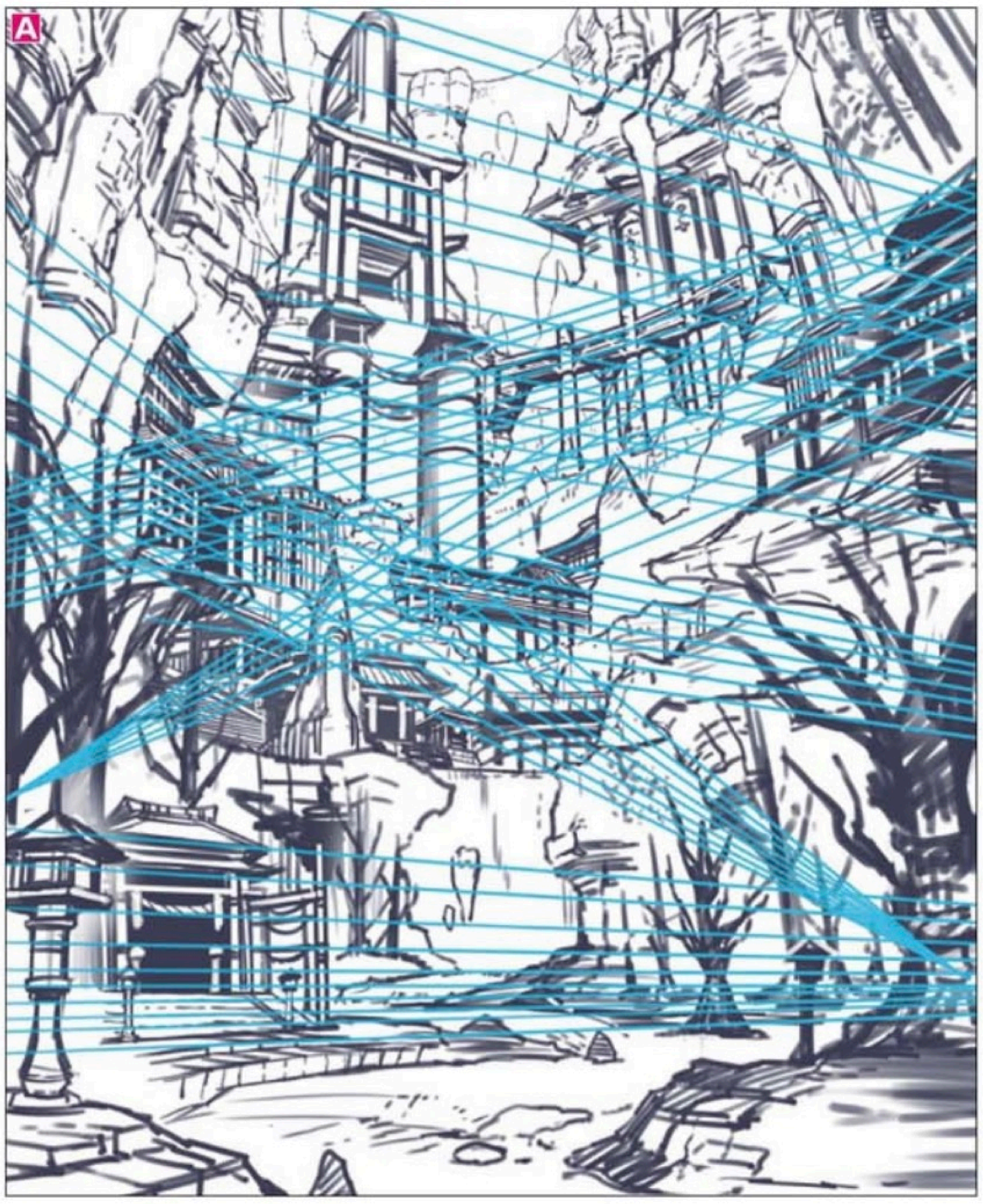
1-2 微妙に異なるパースを組み合わせて描く

今回、パースが複雑な物はあまり描かずに、シンプルな箱状の建造物を何個も配置することでイラストを構成していきます。かっちりとした正確なパース線は引かず、建造物をすべて微妙に違うパースでずらして配置することで、パースの狂いを感じさせずに正しいパースであると錯覚させています。
2点透視や3点透視といったパースを正確に引いたイラストはどうしても難易度が高くなってしまいますが、こうした工夫一つで、見る人に違和感を与えないイラストにできます。
ただし、このイラストはアオリ構図になっているのがキモなので、上下感だけは丁寧につけていきます。

A 微妙にパースのずれた箱型の建造物を何個も描く。図中の青い線は、各建造物の大まかなパースを示したもの。

B 建造物が多く、重なってくる部分も多いので、レイヤーを分けると描きやすい。

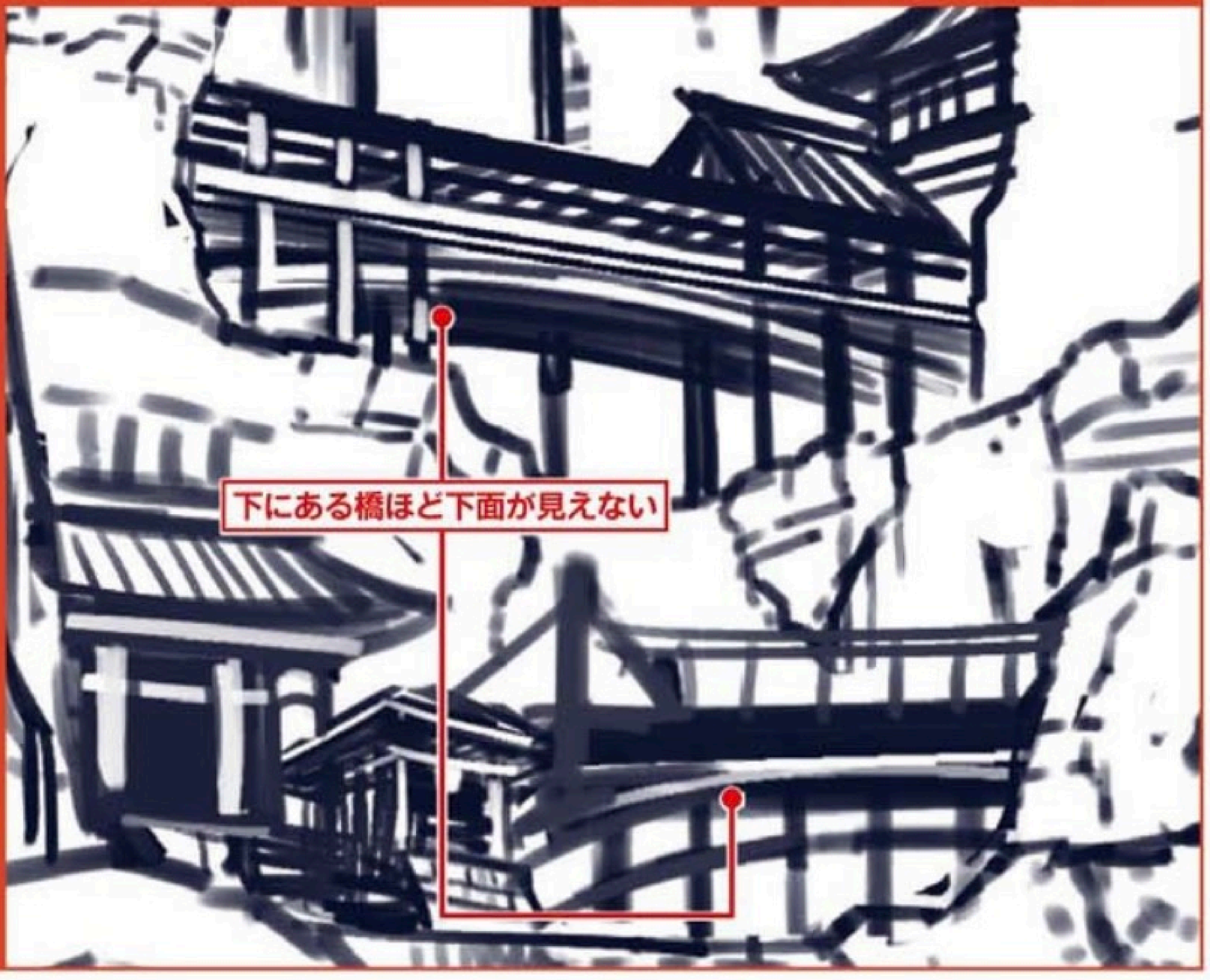




POINT アオリの構図に見せるコツ

物の下面の見せ方を変化させていくことで、きちんとしたパースを作成せずとも簡単にアオリの構図に見せることができます。下のほうに設定したアイレベルから離れ、上に配置された物になればなるほど、下面を見せるように描きます。
ここでは、橋を例にとって見てみましょう。





2 色のベースを作成する

2-1 細かく塗り分ける

空気遠近法を意識して距離ごとにベースの色を塗り分けていきます。ここで塗った色が陰色のベースになります。
このイラストのテーマカラーは赤なのですが、溶岩がその色を担うことになるので、逆にそれ以外の部分には緑色や青色を使用しています。そうすることでイラスト全体の色味が複雑になり、深みが出ます。
ただし、あくまで強調するべき色は赤色なので、ほかの色は彩度を抑えています。



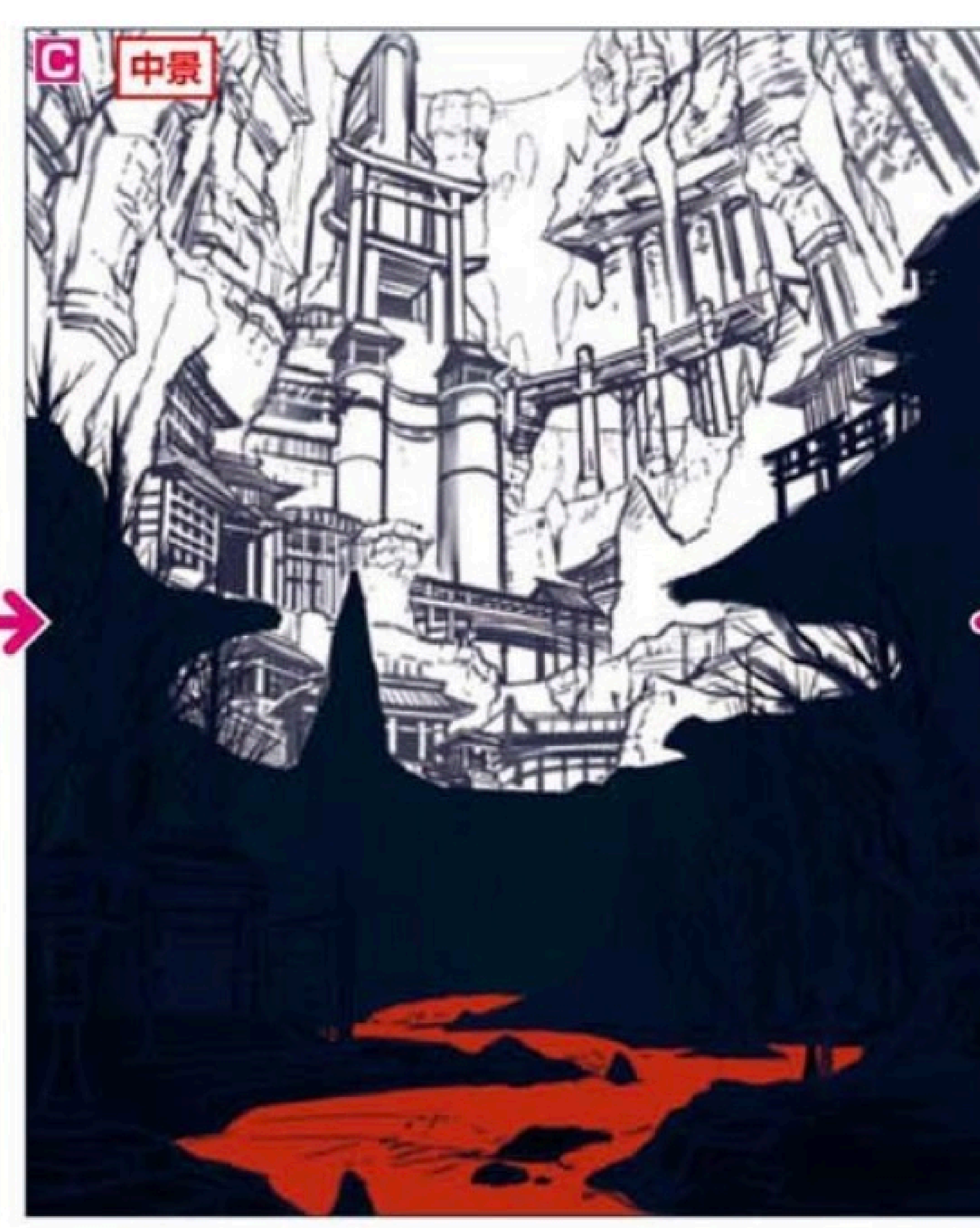
A 距離ごとに細かくレイヤーフォルダーを作成し、その中にレイヤーを作成しながら色を塗っていく。スピードペインティングのときと違い、距離ごとに色を決めて塗っていくため、色やディテールの細かい調整が可能となる。

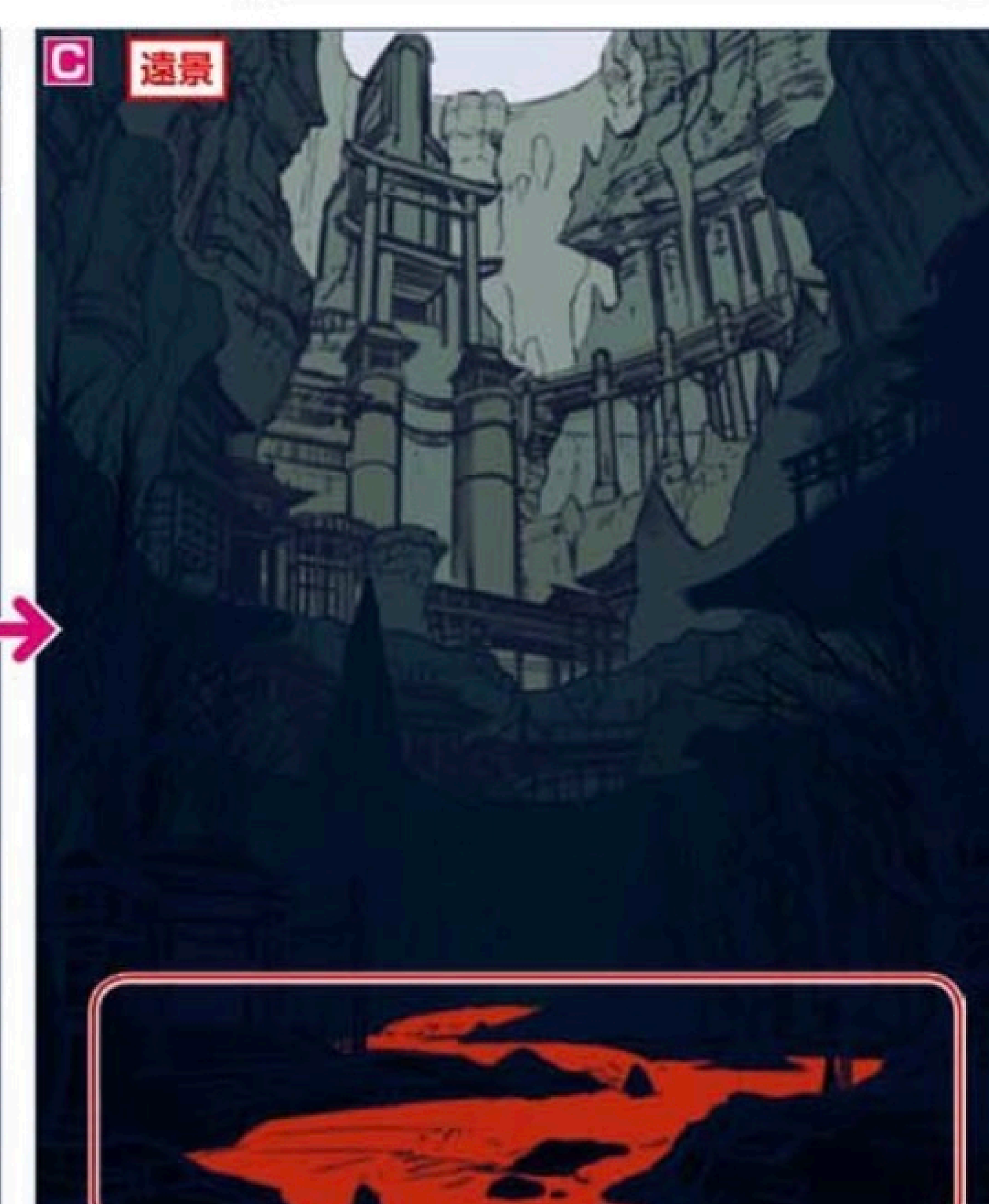
B 近景は、空気遠近法を意識して、濃い色を使用する。

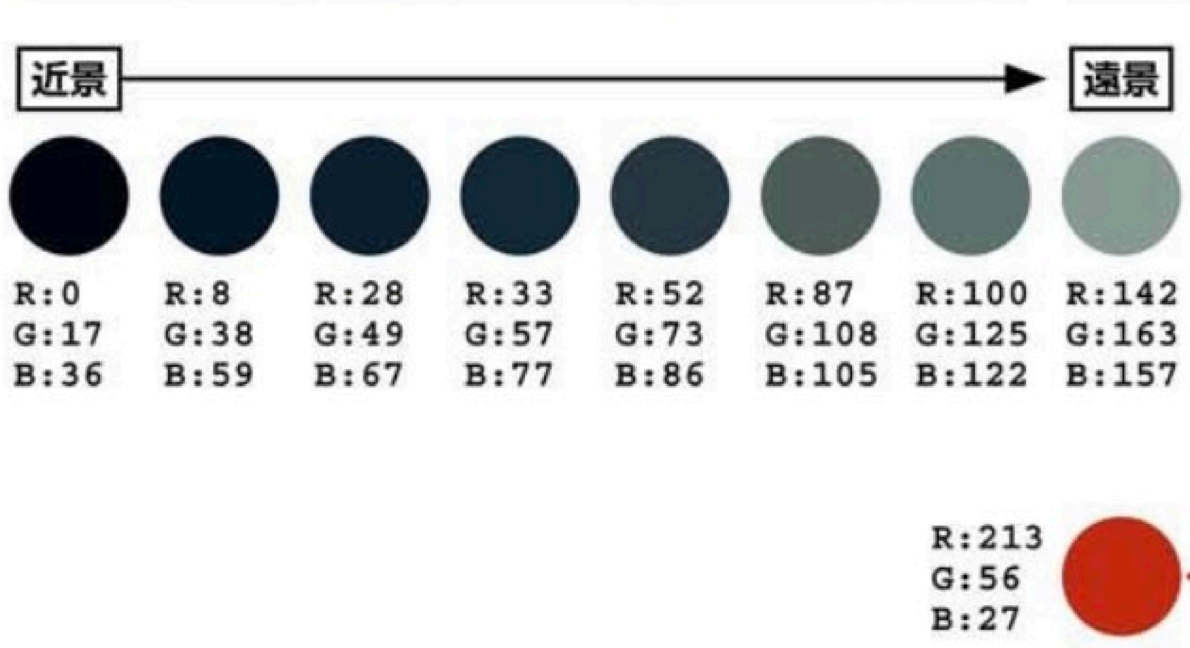
C 中景～遠景となるにしたがって、薄い色になっていく。また、紺～緑色となるような色相の変化を強めに出している。

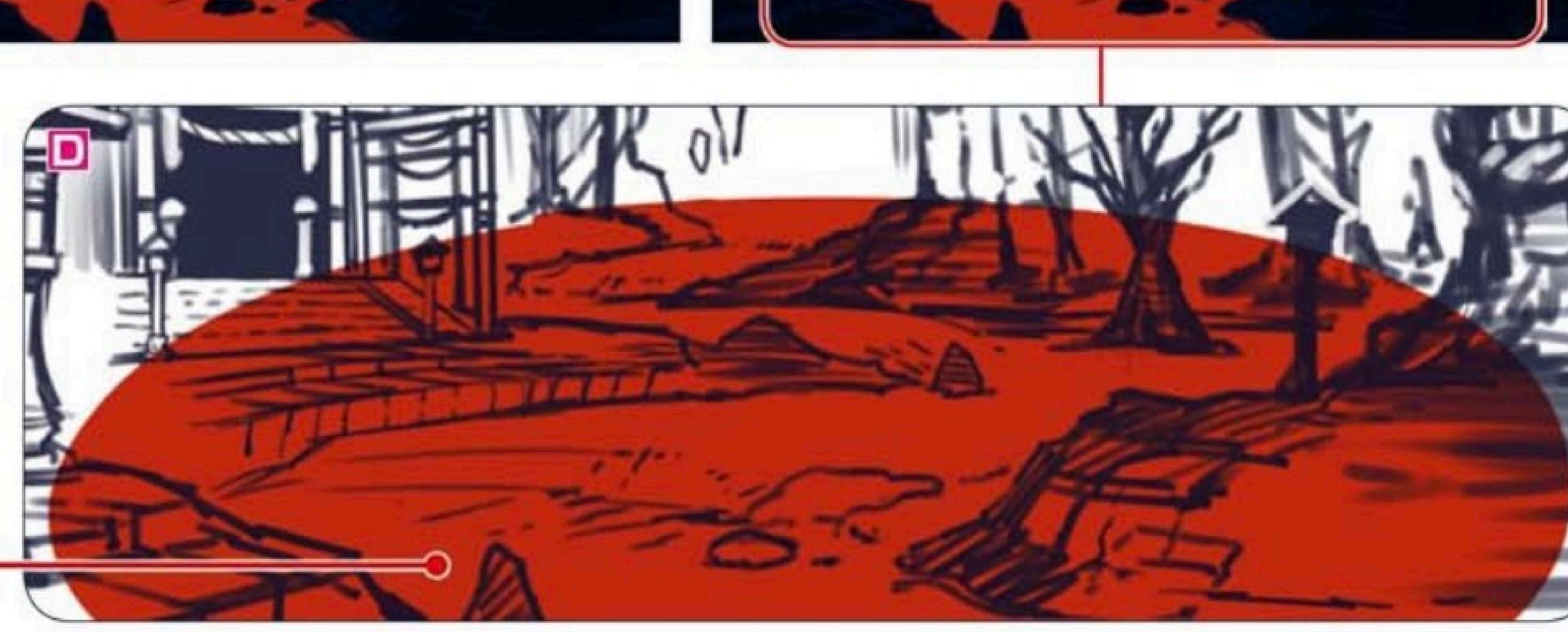
D レイヤーが重なって隠れてしまうような部分は、きちんと線に沿って塗り分ける必要はない。





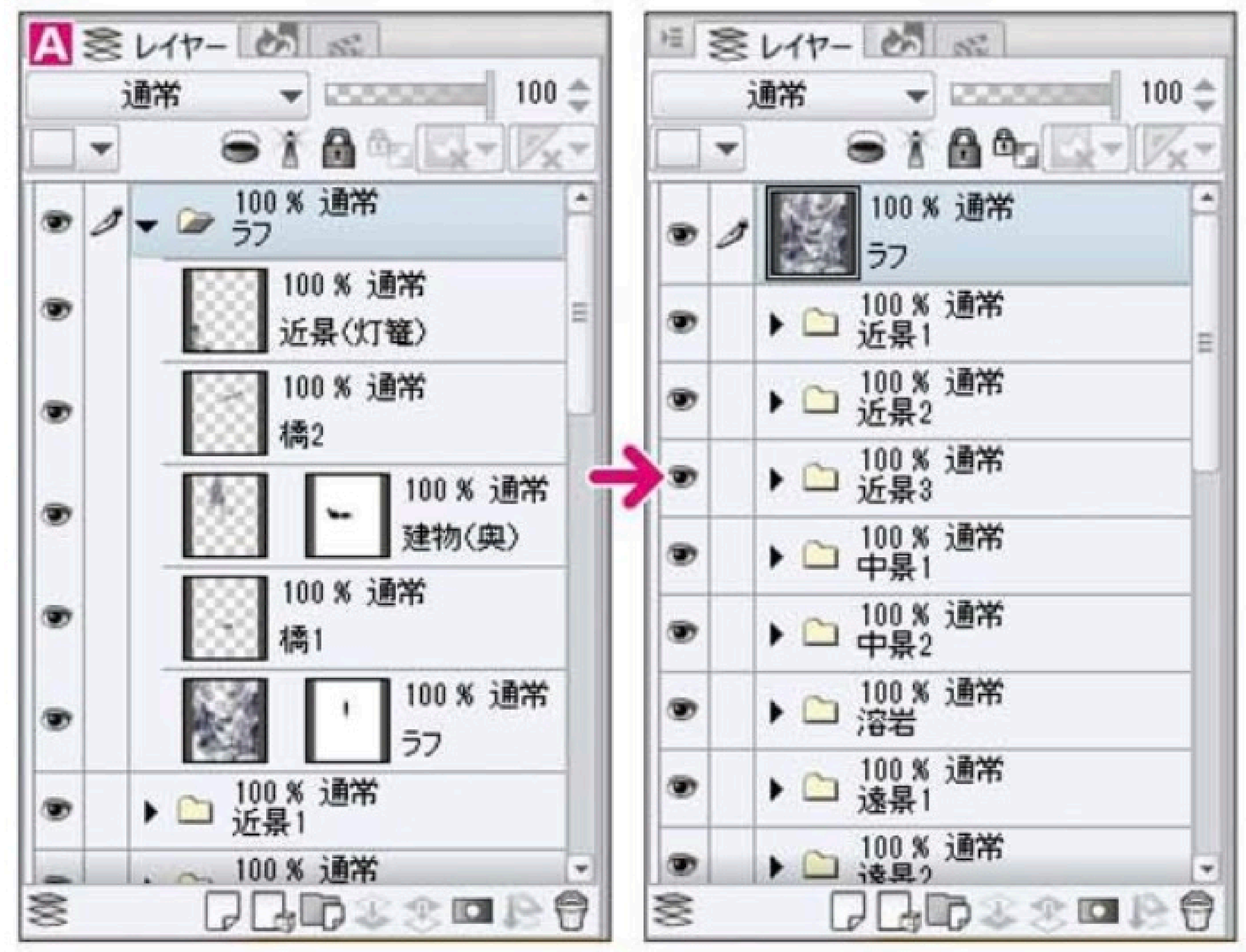






2-2 線をなじませる

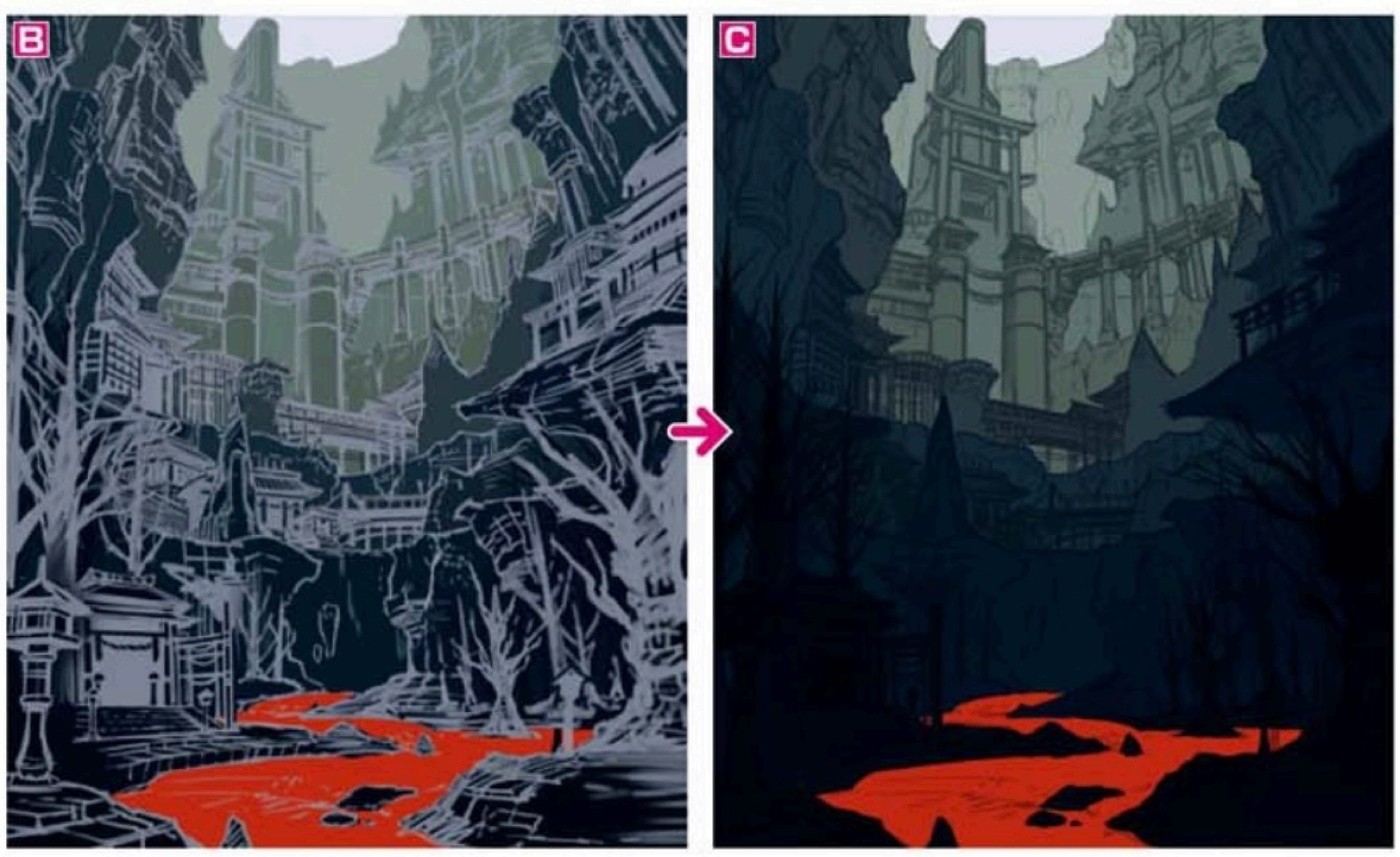
ラフの線を「2-1」の塗りになじませていきます。
なお、今回は線も距離ごとに細かく調整ができるようにしていきます。



A ラフのレイヤーフォルダーを選択し、[レイヤー] メニュー→ [選択中のレイヤーを結合] でラフのレイヤーを結合する。

B 線の色を明るいグレーに変更する。ラフレイヤーを選択した状態で、[編集] メニュー→ [線の色を描画色に変更] を選択して塗りつぶす。

C [レイヤー] メニュー→ [レイヤーを複製] で、**B**で色を変更したラフレイヤーを複製し、「2-1」で作成した下地のレイヤーの上にそれぞれ配置、「下のレイヤーでクリッピングする」する。合成モードを「乗算」にし、距離ごとに不透明度や色を調整して線をなじませる。複製したレイヤーで、各距離と関係のない線画部分は消しておく。



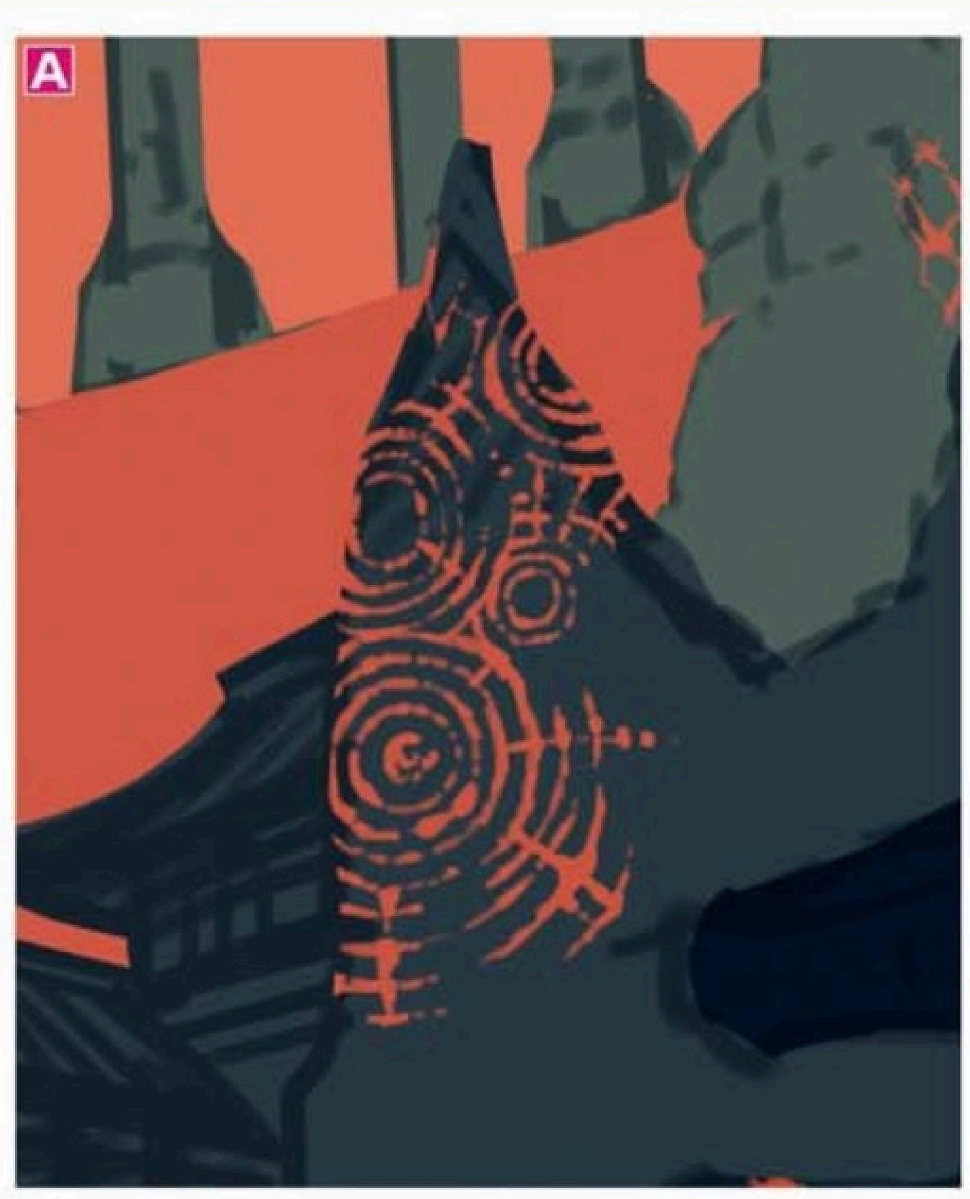


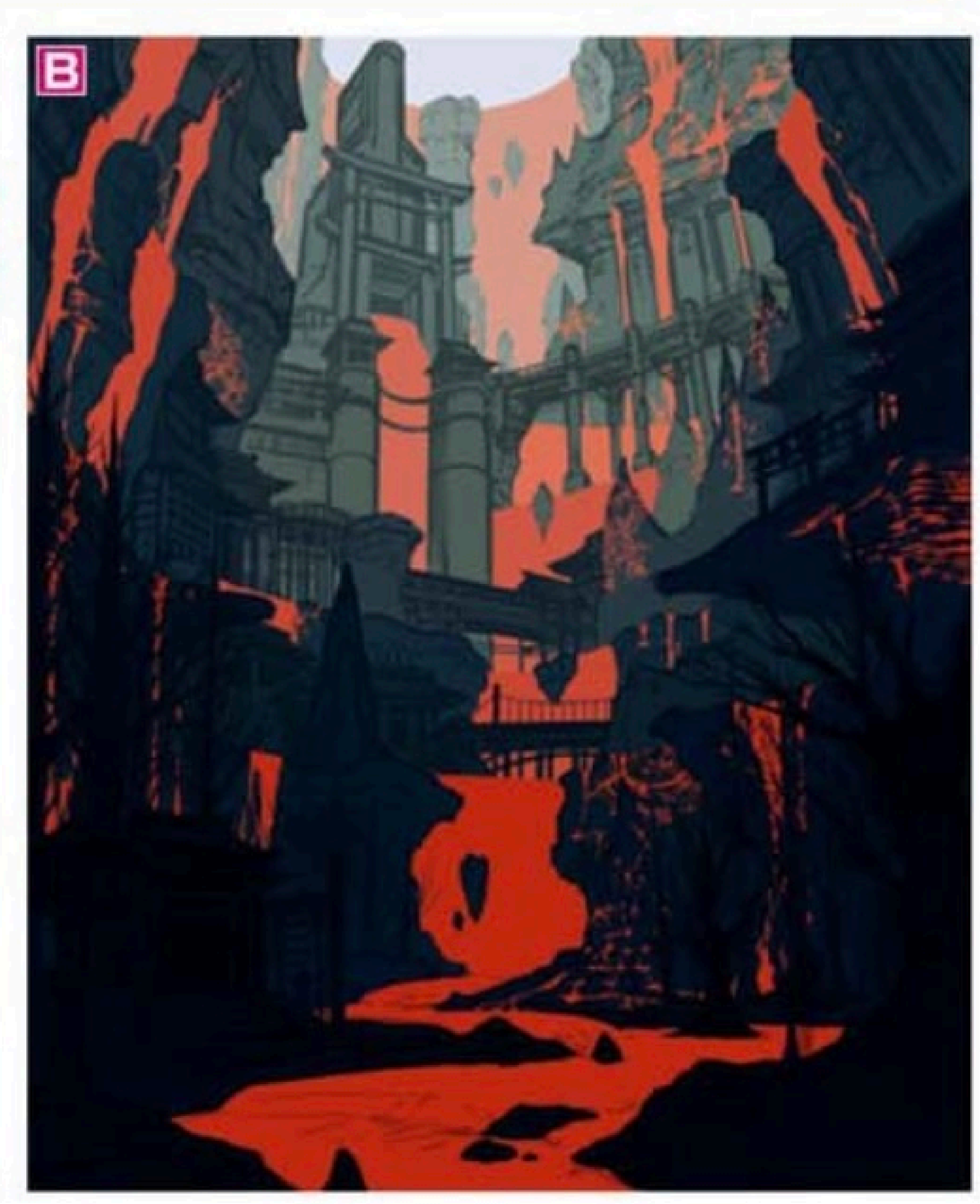
2-3 文様を入れる

岩肌のところどころに幾何学的な文様を入れていきます。P.60 の 2 章 6 節「風景イラストをファンタジー風にする」でも解説したように、幾何学的な文様を取り入れることでファンタジーらしさが増します。

A 「2-2」で作成したラフの上にレイヤーを作成し、幾何学的な文様を描く。溶岩の色と同じにし、岩の亀裂からあふれ出す力のようなものを感じさせる。

B 全体のバランスを見ながら各距離に溶岩を追加していく。





3 立体感を出す

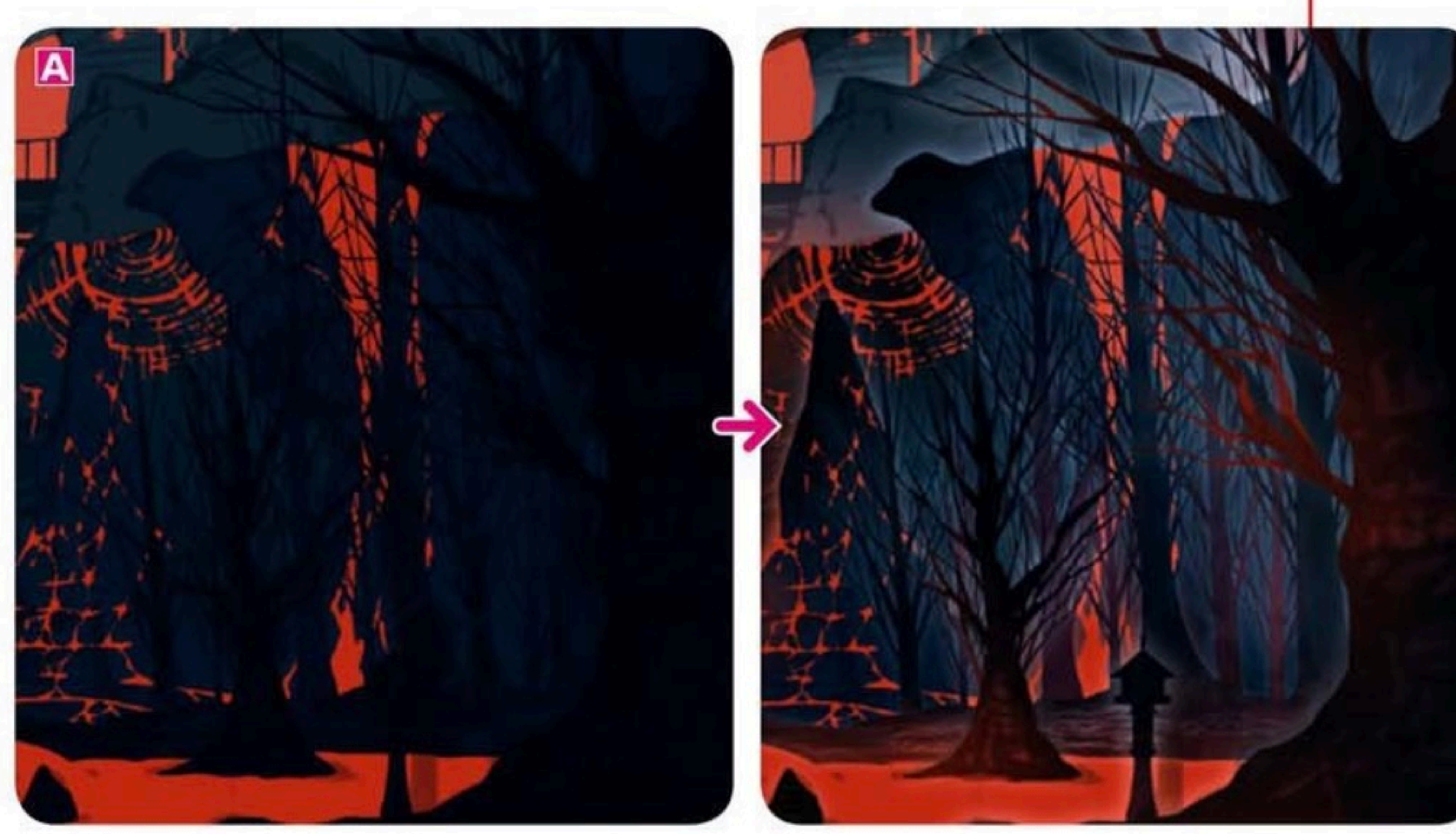


3-1 大まかな輪郭と遠近感を作成する

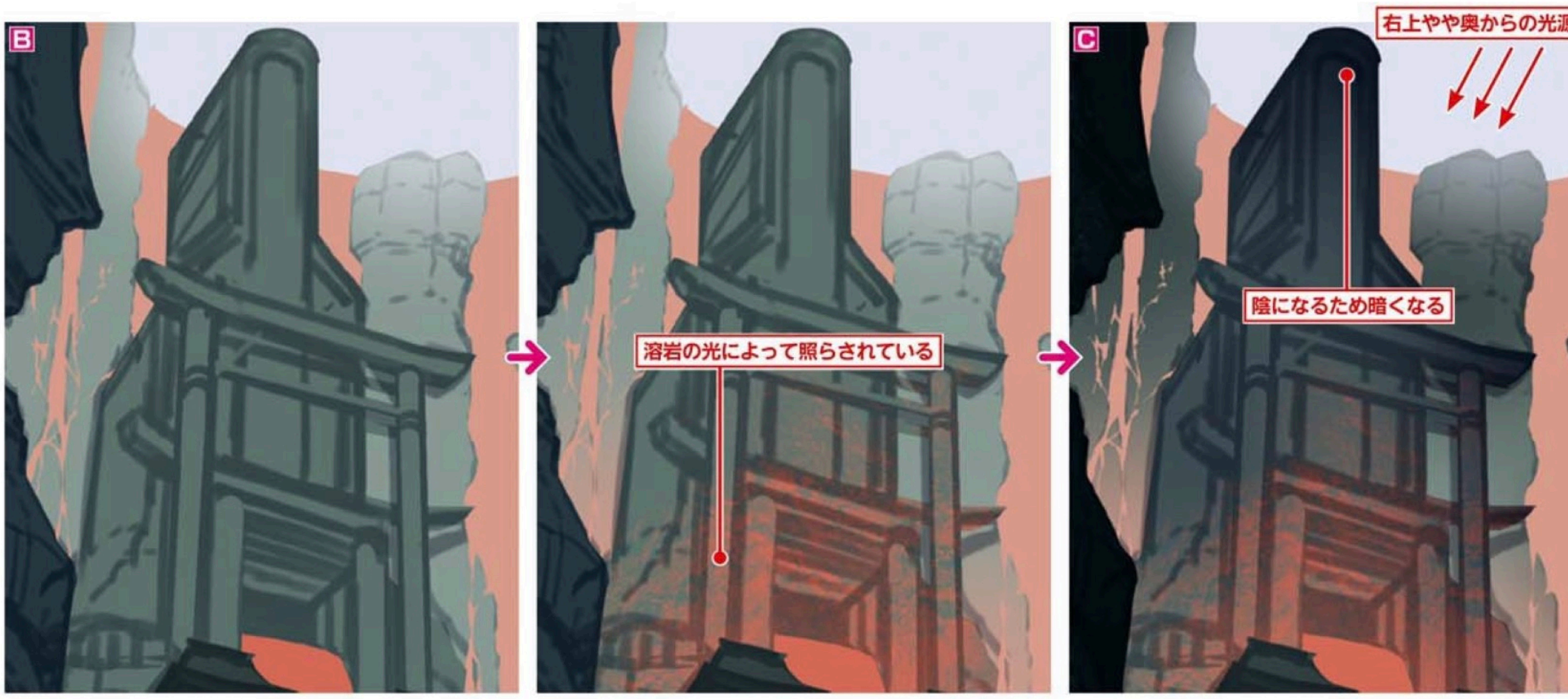
物の輪郭を整え、遠近感を出していきます。重なり合った建造物の個々の輪郭が見えてきます。

A P.94のスピードペインティング「3-5」と同様の方法で、物の輪郭を浮かび上がらせ、遠近感をつける。木が密集している部分などは、この方法ではっきりとした輪郭が浮かび上がってくる。

B 上部のメインとなる建造物付近には、溶岩によって下から照らされている表現を描き加える。下地の上に通常のレイヤーを作成し、「メイン塗り」ブラシを使用して溶岩の色でベタ塗りをする。その後、透明色の「テクスチャ粗め」で消してそれらしく見せている。自然に考えるなら上部の建造物以外の部分、とくに暗くなっている下部も大きく照らされているはずだが、そうすると赤い部分が増えすぎて「2-1」で意識した色味のギャップが損なわれてしまうと考え、抑えている。



C このイラストの自然光は、右上やや奥からを想定している。そのため、物の手前の面は陰になる。下地の上に「乗算」のレイヤーを作成し、自然な色合いで暗くしていく。空と重なる最上部は、とくに暗くしている。



3-2 溶岩に光を加える

溶岩に色味を増やしていきます。
溶岩池より下から照らされている、というのがこのイラストのライティングのキモなので、溶岩の細かい部位ごとに、下の方が黄色く光るような色合いにしています。逆に、上部は少し暗くします。これで、溶岩から発する光が強調されます。

A 溶岩の下地レイヤーの上に「加算（発光）」のレイヤーを作成し、下からの光を意識して、明るい色を塗っていく。さらに、「乗算」のレイヤーを作成し、上部を少し暗くする。ブラシは「輪郭柔らか」を使用している。







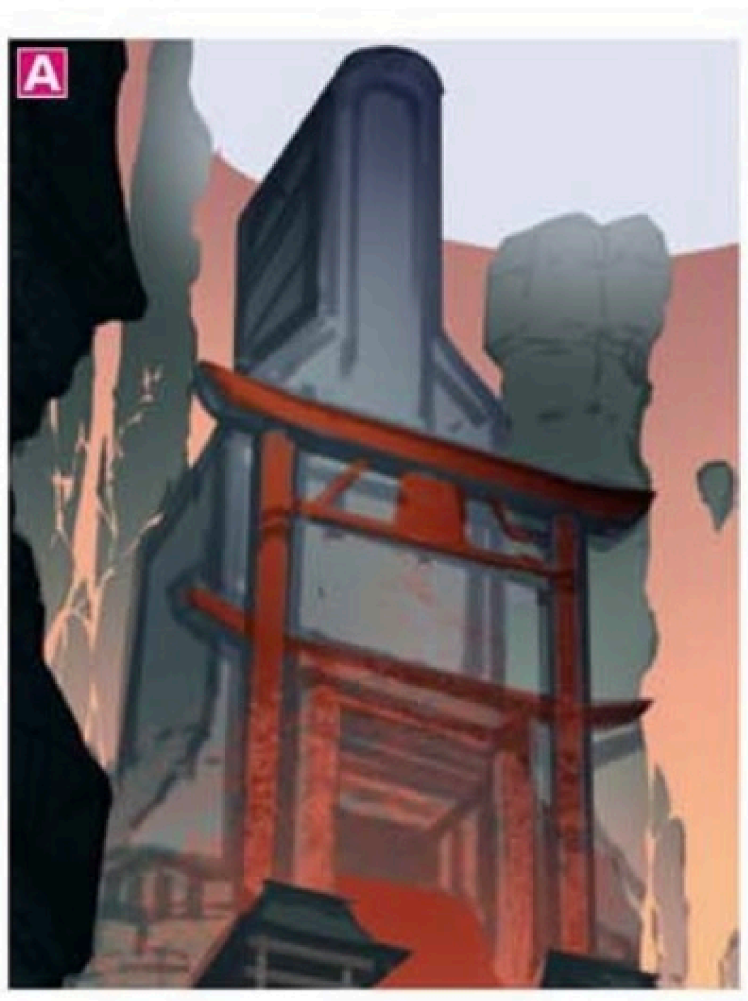
3-3 質感を出す

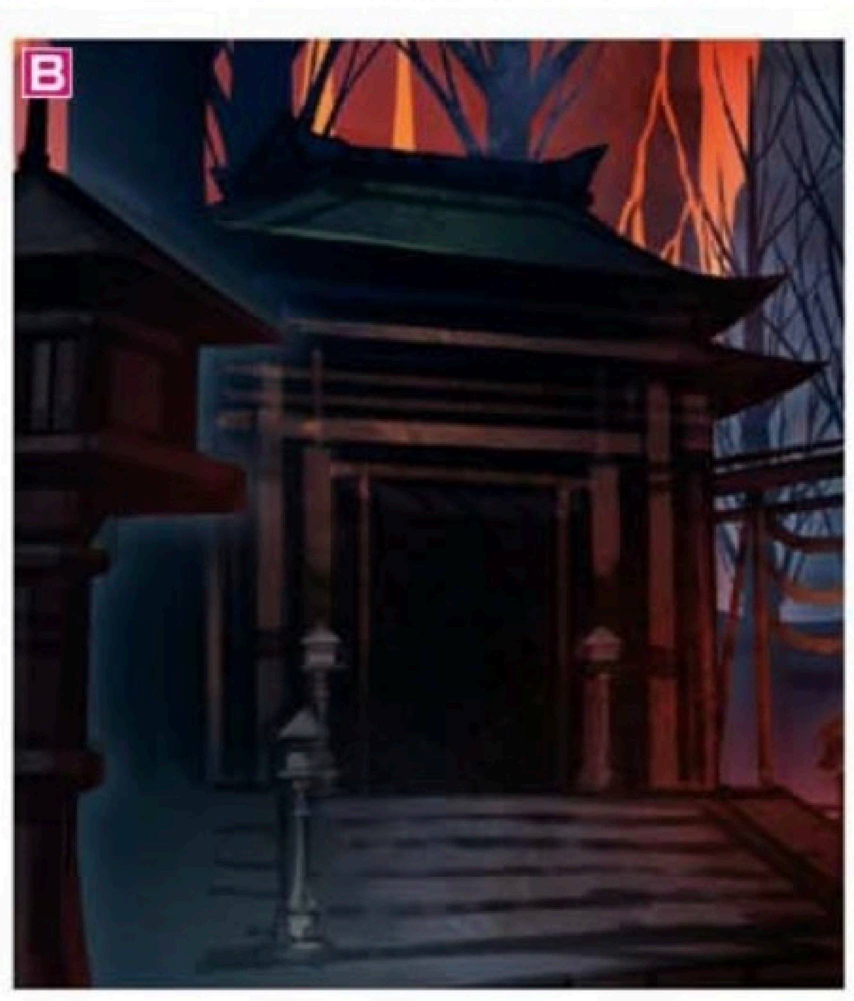
建造物に質感を出していきます。

A 上部中央の建物は、明るい色を塗って目立たせる。「2-1」で塗った色の下地の上に「加算（発光）」のレイヤーを作成して「メイン塗り」ブラシで色をベタ塗りする。

B **A**とは逆に、鳥居や中央の柱のような赤い部分以外は、目立たないような色に抑えている。「乗算」や「オーバーレイ」のレイヤーを使用する。

C 全体で見ると、大分色のメリハリが出てきたことがわかる。







4 テクスチャを貼って一気に完成度を高める

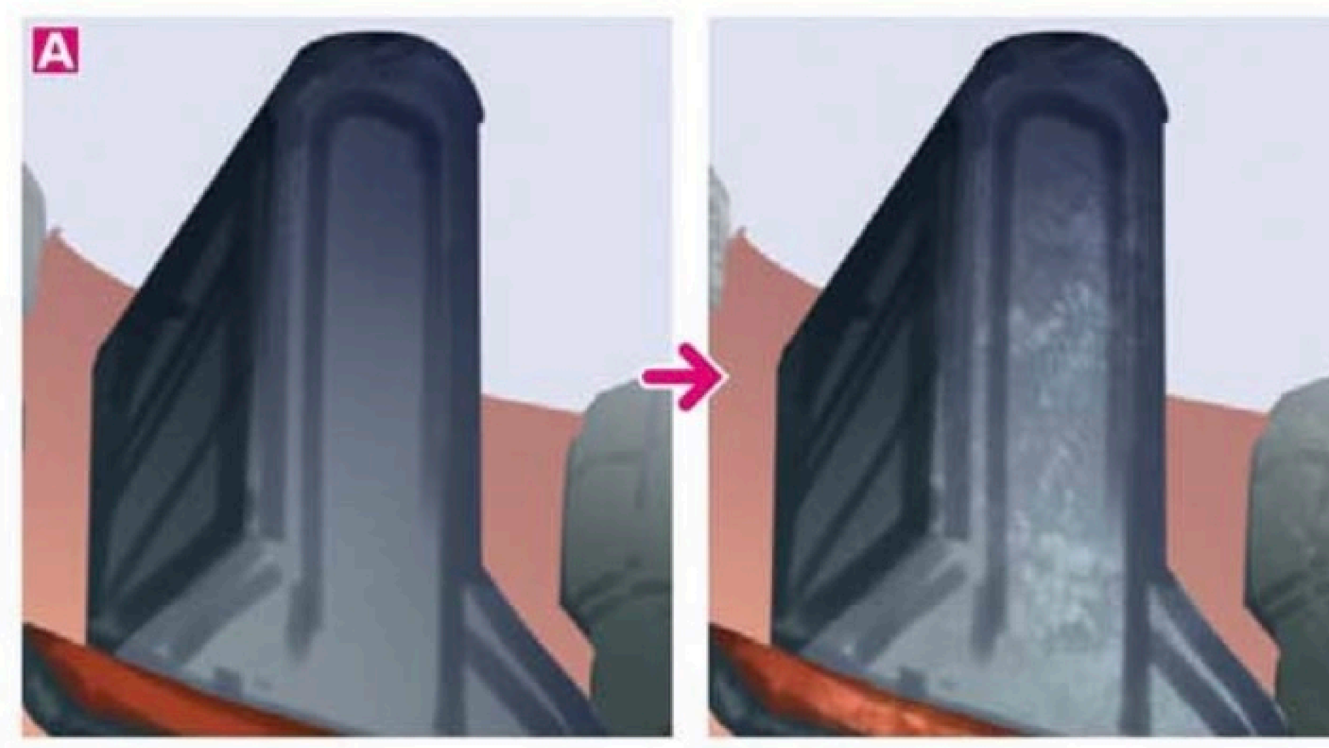
4-1 明るい部分にテクスチャを貼る

撮影した写真素材を加工し、テクスチャとして貼っていきます。このイラストで最も重要な工程になります。
簡単に質感やディテールをアップすることができ、完成度が一気に高まるため、覚えておいて損はないテクニックです。
テクスチャを貼る上でのポイントは以下の２つに分けて貼ることです。

- 明るい部分に貼る
- 暗い部分に貼る

貼る順番に決まりはありませんが、現時点で暗い色の物が多いので、わかりやすさのために明るい部分から貼っていきます。
なお、テクスチャの詳しい貼り方は、次ページの「POINT」を参照ください。

A 各フォルダーの中の「2-2」で塗りになじませたラフの上に、「加算（発光）」のレイヤーフォルダーを作成する。その中にレイヤーを作成しながら、建造物や岩肌の強く光が当たる部分、出っ張っている部分などにテクスチャを貼っていく。



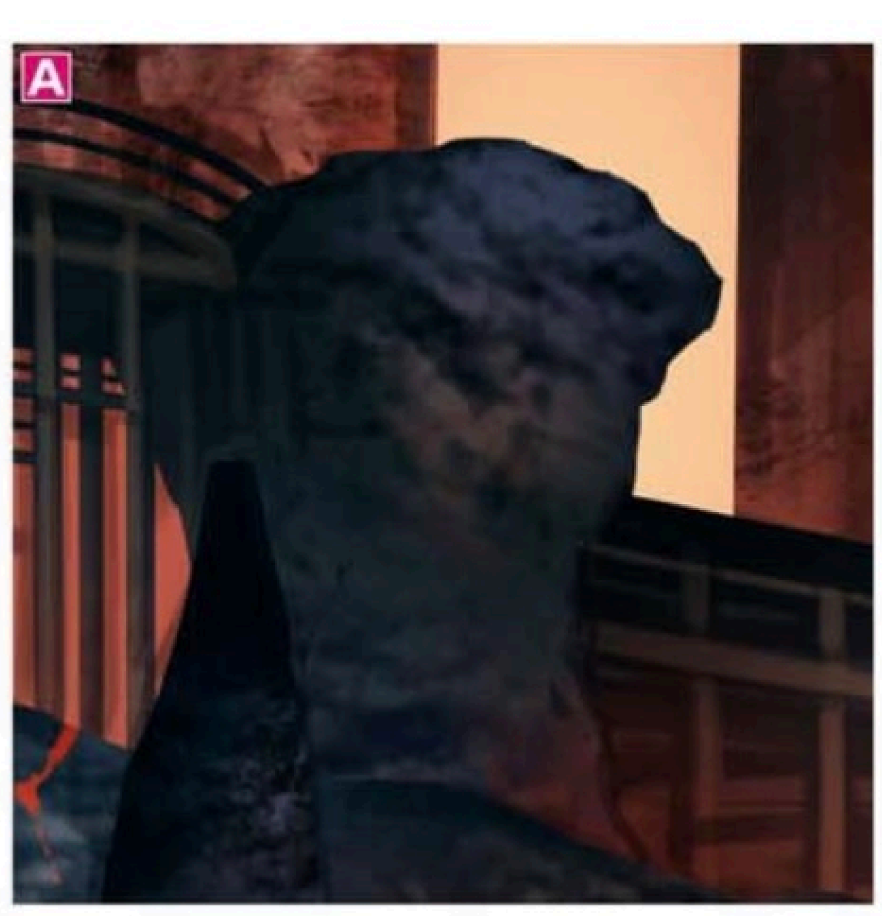


4-2 暗い部分にテクスチャを貼る

次に、明るい部分に貼ったテクスチャを損なわないように暗い部分にもテクスチャを貼っていきます。
このテクスチャを貼る作業は、単調な作業を時間をかけて繰り返し行う大事な部分です。根気強く行いましょう。

A 「4-1」で作成したレイヤーフォルダーの下に「乗算」のレイヤーフォルダーを作成し、その中にレイヤーを作成しながら、建造物や岩肌の下面や影になる部分にテクスチャを貼っていく。







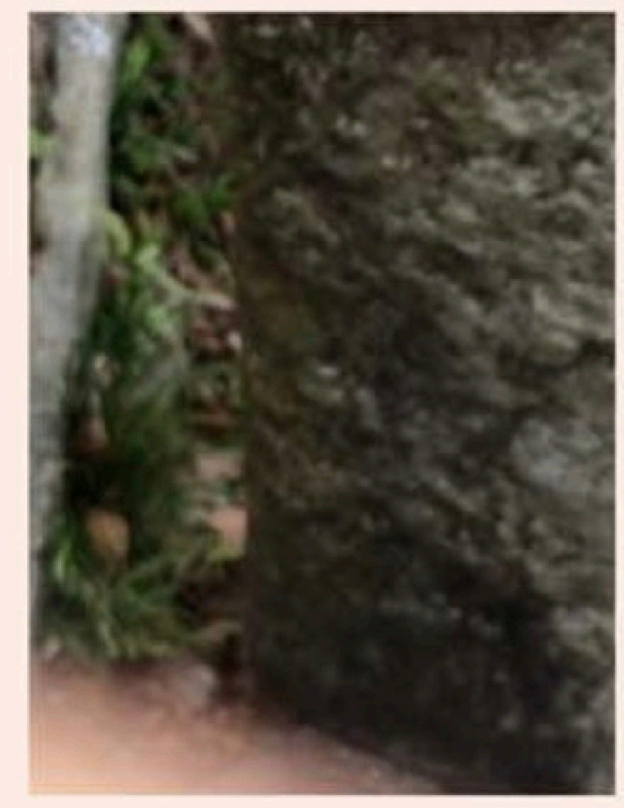


P.85参照

POINT テクスチャの貼り方

❶素材の撮影

右図が今回のテクスチャの元になった写真です。スマートフォンのカメラ機能で撮りました。テクスチャとして使用する写真にはきちんとしたものは必要ないので、どのようなカメラでも問題ありません。
この写真の場合、ブレていたり、指が写ってしまっているのはワザとではないのですが、結果的にシャープさがなくなってよい素材になりました。



❷1 つ目のテクスチャを作成

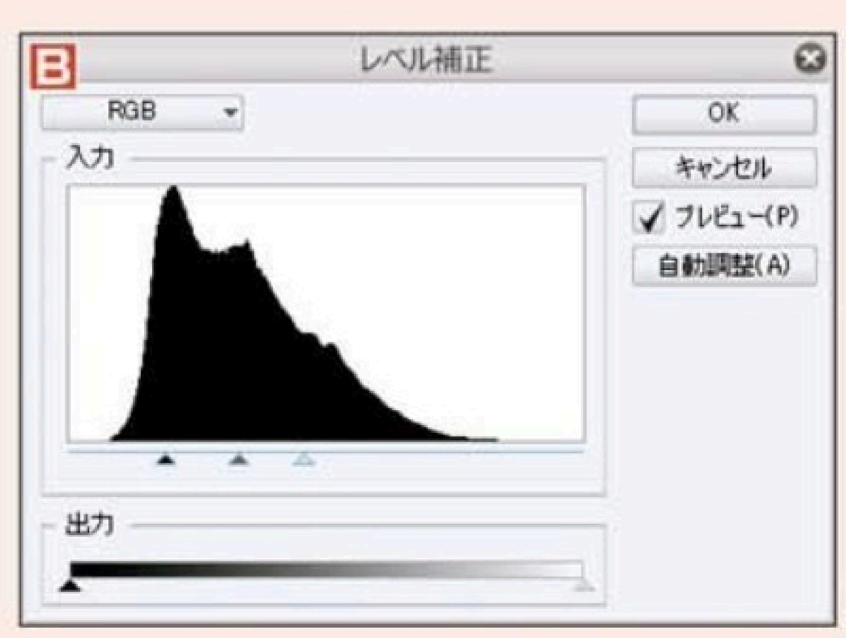
今回は元となる写真から、暗い部分と明るい部分に貼る 2 種類のテクスチャを作成しています。
まず、暗い部分に貼るテクスチャの作成方法を解説します。

A 元になった写真を CLIP STUDIO PAINT PRO に読み込み、［編集］メニュー→［色調補正］→［色相·彩度·明度］を選択する。彩度の値を「-100」にし、グレーにする。



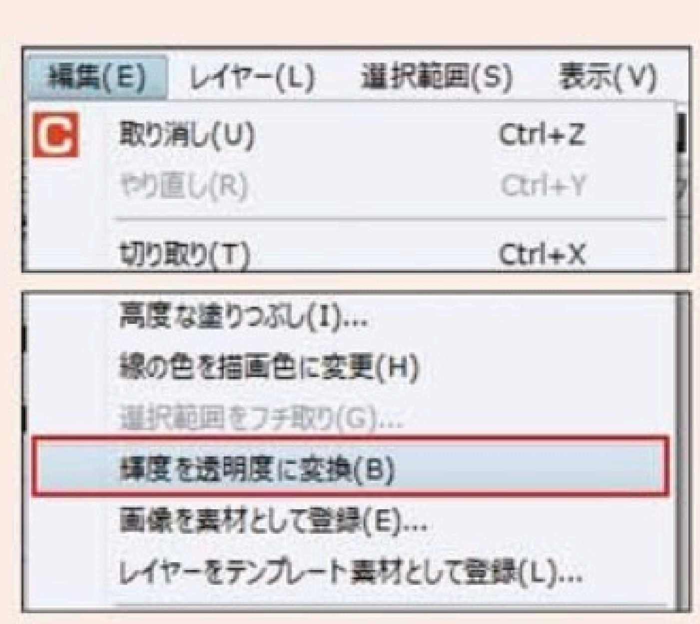


B ［編集］メニュー→［色調補正］→［レベル補正］でコントラストを調整し、白黒をはっきりさせる。





C ［編集］メニュー→［輝度を透明度に変換］で白部分を透明化する。透明化したら任意の名前をつけて保存し、暗い部分に貼るテクスチャの完成。

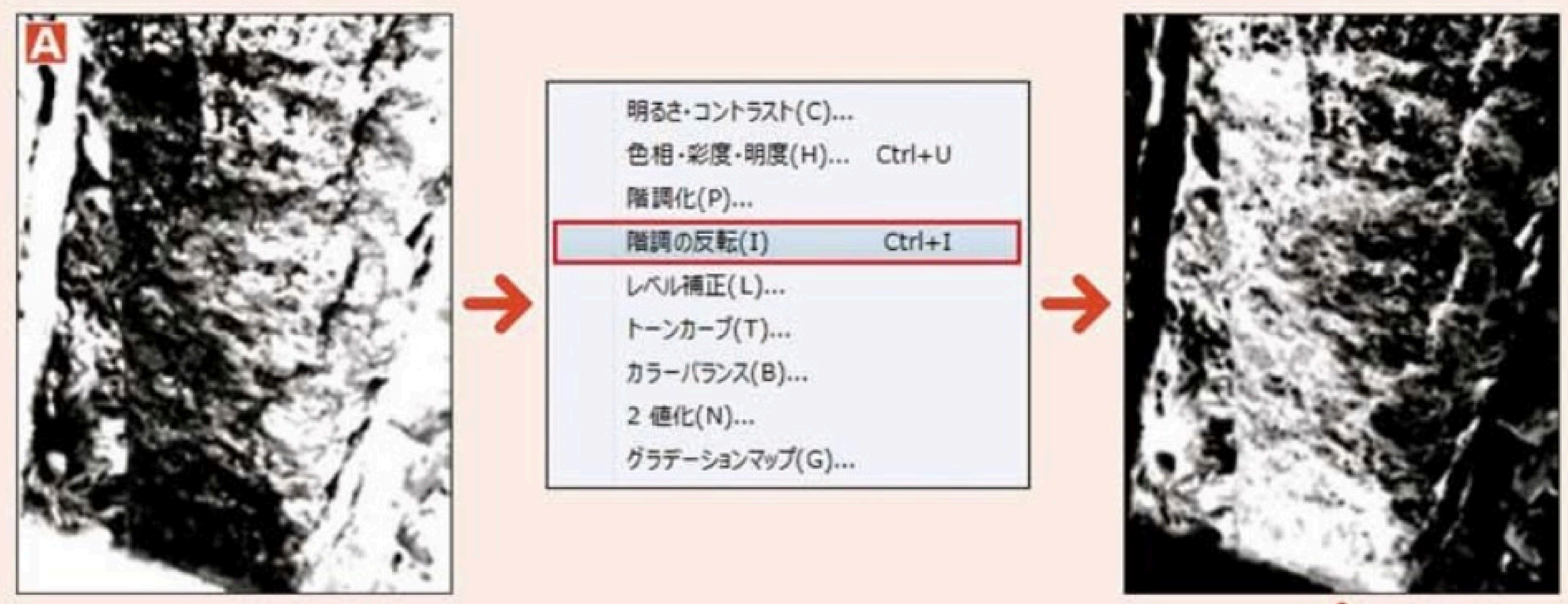




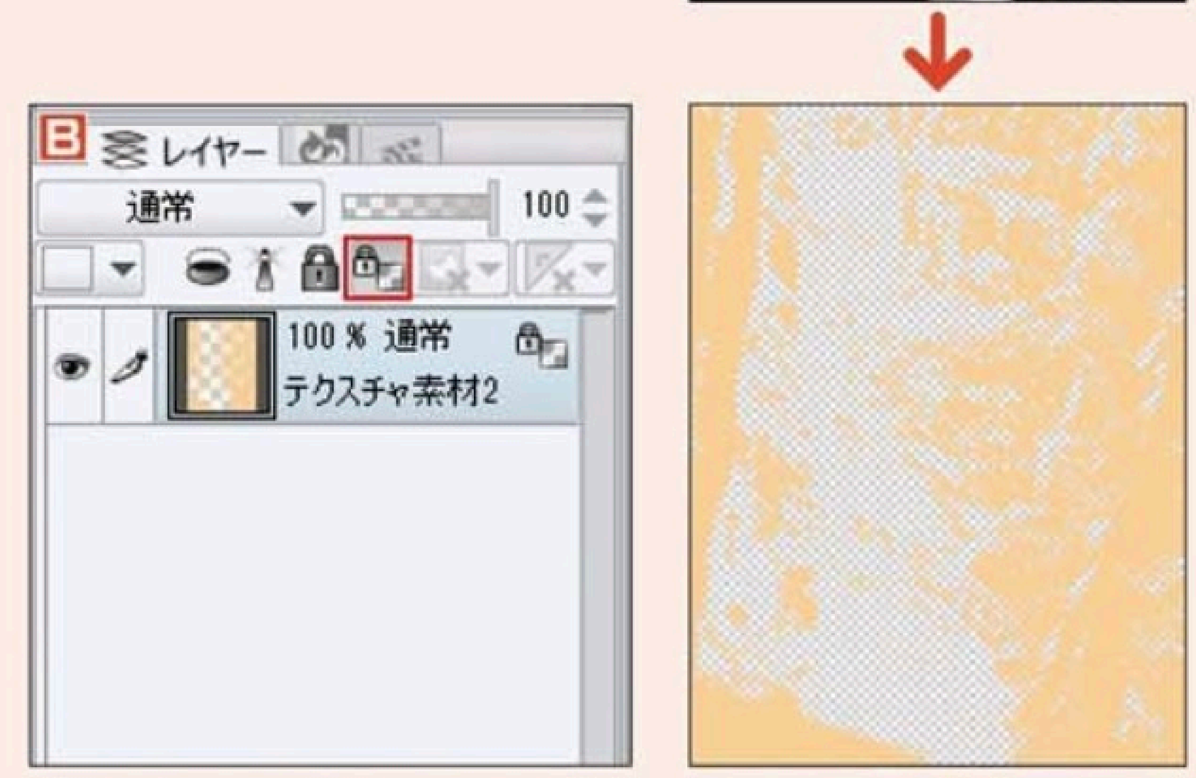
❸2つ目のテクスチャを作成

明るい部分に貼るテクスチャを作成していきます。「❷1つ目のテクスチャを作成」のA、Bの工程までは同様です。

A 「❷1つ目のテクスチャを作成」のA、Bの工程までを行い、[編集]メニュー→[色調補正]→[階調の反転]で白と黒の色を反転させる。

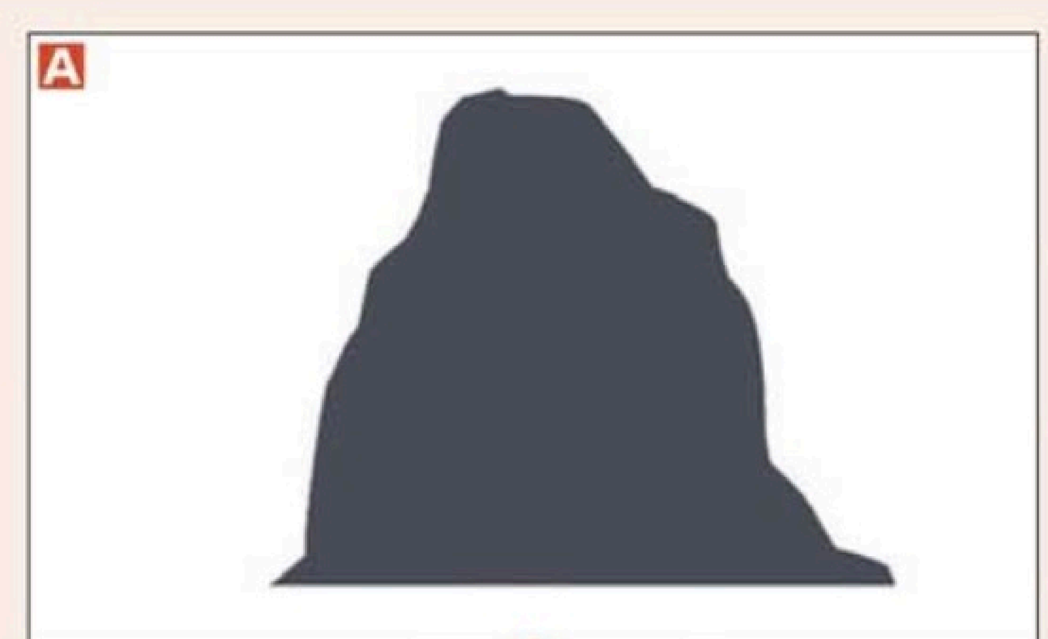


B [編集]メニュー→[輝度を透明度に変換]で白部分を透明化する。透明化したら、レイヤーパレットでレイヤーを選択し、[編集]メニュー→[線の色を描画色に変更]を選択して明るい色に変更する。こちらも任意の名前をつけて保存し、明るい部分に貼るテクスチャの完成。



❹暗い部分にテクスチャを貼る

岩のシルエットを例に、作成したテクスチャを貼っていきます。
明るい部分と暗い部分、テクスチャを貼る順番に決まりはありません。ここではメイキングとは逆に、影やへこんだりして暗くなっている部分から貼っています。イラストに暗い物が多い場合は明るい部分から貼ったり、そんなに目立たせたくない場所、テクスチャを貼ることによってうるさくなってしまう場合などは、明るい部分だけで済ませる場合もあります。イラスト全体のバランスを見て決めていきましょう。



A 今回テクスチャを貼っていく岩のシルエット。

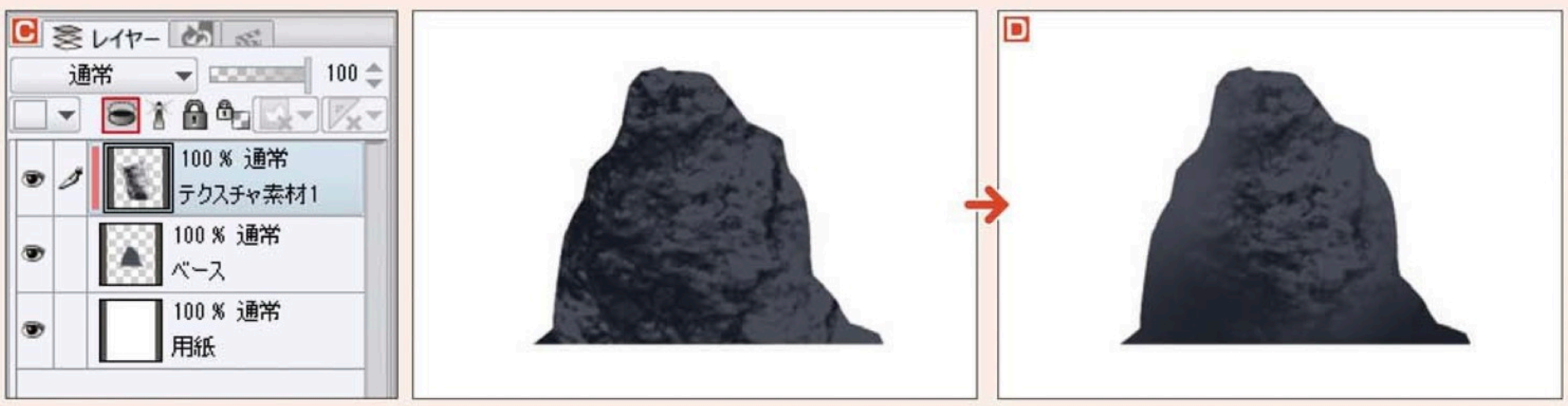


B 「❷1つ目のテクスチャを作成」で作成したテクスチャを、[ファイル]メニュー→[読み込み]→[画像]で読み込む。読み込んだテクスチャは、ラスタライズしないと細かい編集ができないため、[編集]メニュー→[ラスタライズ]を選択する。ラスタライズしたら、[編集]メニュー→[変形]→[自由変形]で変形、回転させて岩のシルエットに重ねる。



C テクスチャを重ねたら、岩のシルエットのレイヤーに「下のレイヤーでクリッピング」する。また、バランスを見て、テクスチャ自体の色味を調整する。

D このままだとのっぺりとして立体感がないので、テクスチャの端を消したり、塗りつぶしたりしてリズムをつける。イラスト内であまり視線が集まらない部分などはこの程度の処理でも十分だが、逆に視線が集まる部分はテクスチャ感が強すぎて浮いてしまうので、さらに加工を続ける。

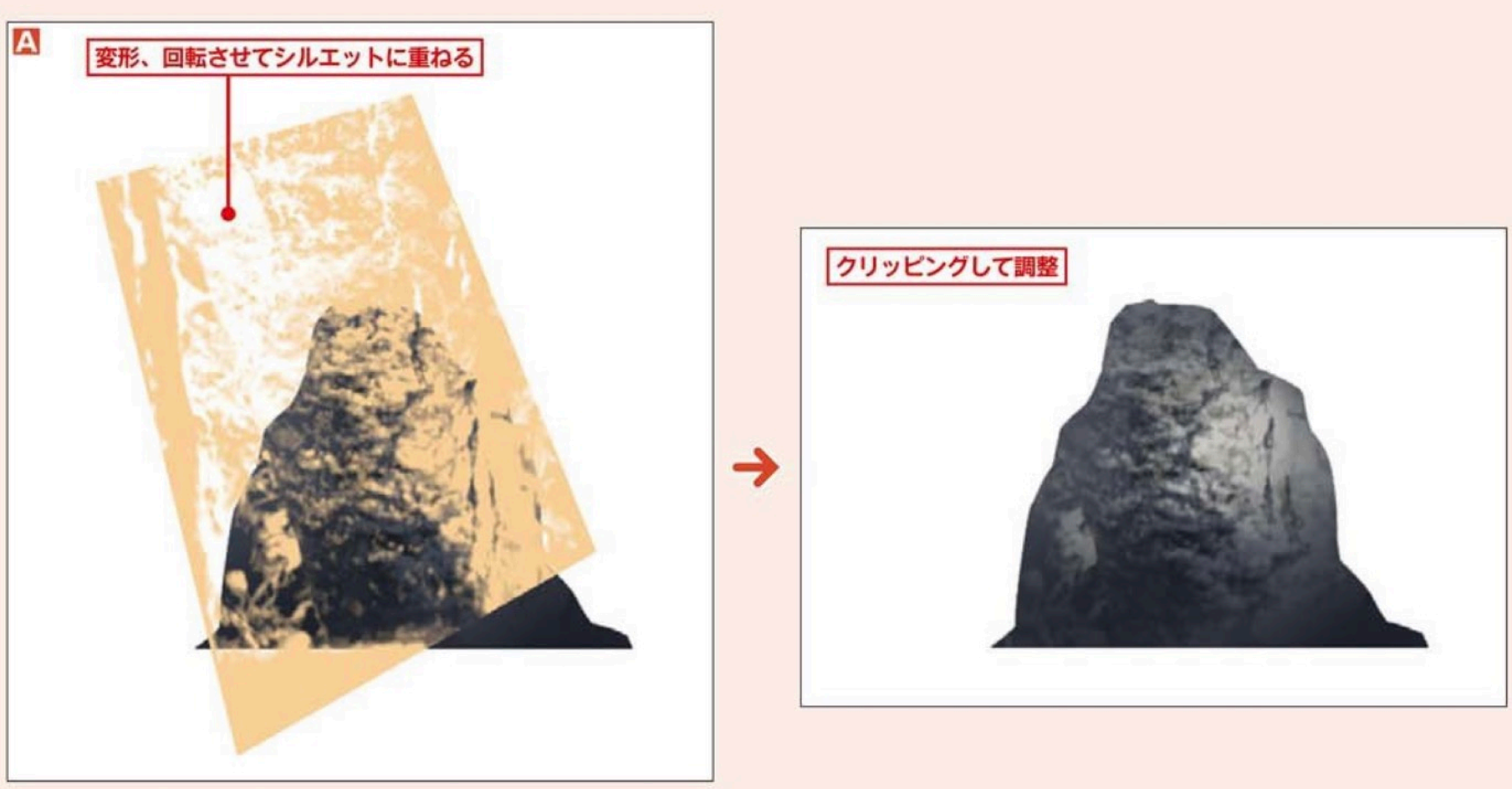


❺明るい部分にテクスチャを貼る

光が当たる、出っ張るなどして明るくなっている部分に、「❸ 2つ目のテクスチャを作成」で作成したテクスチャを貼っていきます。

A 暗い部分と同様の手順でテクスチャを貼る。明るさを強調させたい場合などは、合成モードを「加算（発光）」にする。

テクスチャの貼り方は以上になりますが、視線の集まる部分やテクスチャが周りから浮いてしまっているような場合は、ブラシで陰影や光を描き込んだり、反射光を入れたりして、さらに描き込んでいきます。



5 描き込む

5-1 光源を意識して明るくする

ここから、下の溶岩池からの光源とは別に、上部の光源を意識して光を入れていきます。自然光は、洞窟上部の穴から差し込んできています。



A 自然光は、右上やや奥から差し込んでいる。

B 距離ごとのレイヤーフォルダーの中に「加算（発光）」のレイヤーフォルダーを作成し、その中にレイヤーを作成しながら明るくしていく。まずは、光が大きく当たる面を塗っていく。
また、同時に落ち影を入れていく。落ち影の位置によって、鳥居と後ろの建造物との距離がわかる。

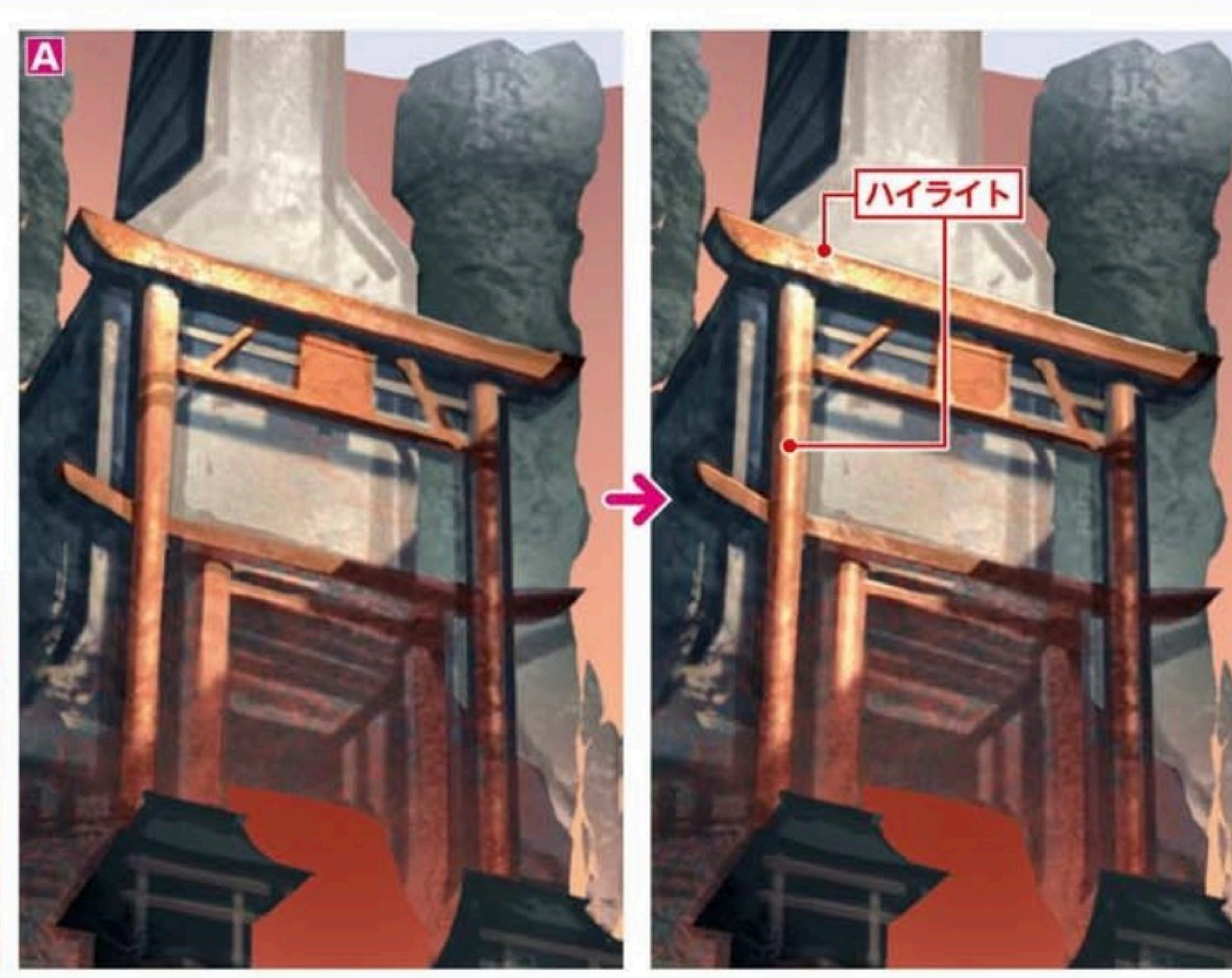




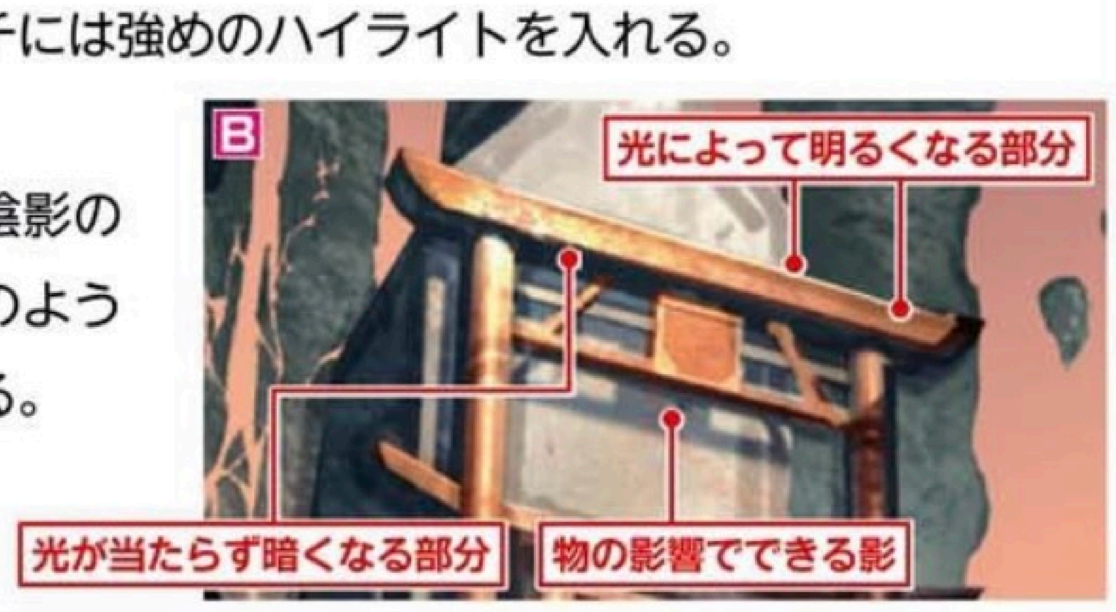
5-2 鳥居を描き込む

上部で目を引くであろう鳥居部分は、丁寧に描き込みます。

A 鳥居の漆のようなテカテカした質感を表現するために、光を強く反射させていく。「メイン塗り」ブラシで大げさなくらい明るくしたら、単調さを抑えるために「テクスチャ粗め」などのほんの少しだけテクスチャ感のある透明色のブラシでうっすらと消していく。
さらに、フチには強めのハイライトを入れる。



B なお、光と陰影の関係は、図のような感じになる。

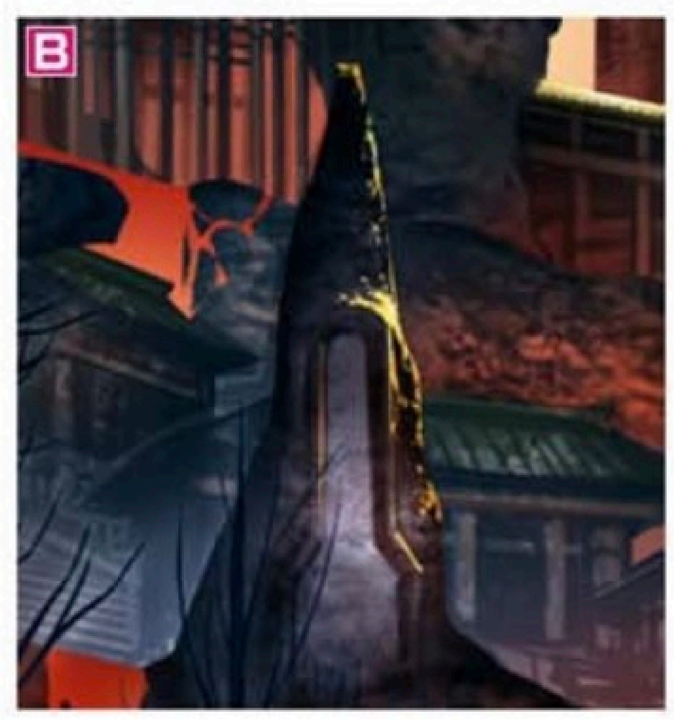


5-3 ピンポイントで明るくする

「5-1」「5-2」と同じ工程でほかの部分にも光を入れていきます。前述のように、上の穴の右上から光が差し込んできているので、下にいくほどに光が減衰し、当たる面積が少なくなるように塗っていきます。ただし、左下の建造物は下部における視点の集中する部分なので、少し大げさに明るくしていきます。

A 溶岩池からの光と日の光が届く部分、それ以外の洞窟のような暗さのコントラストがこのイラストのキモの一つなので、光の当たる部分だけを大げさなくらい明るくし、それ以外には一切手を加えないのがポイント。

B 場所によっては光の色を変化させ、複雑性を出す。



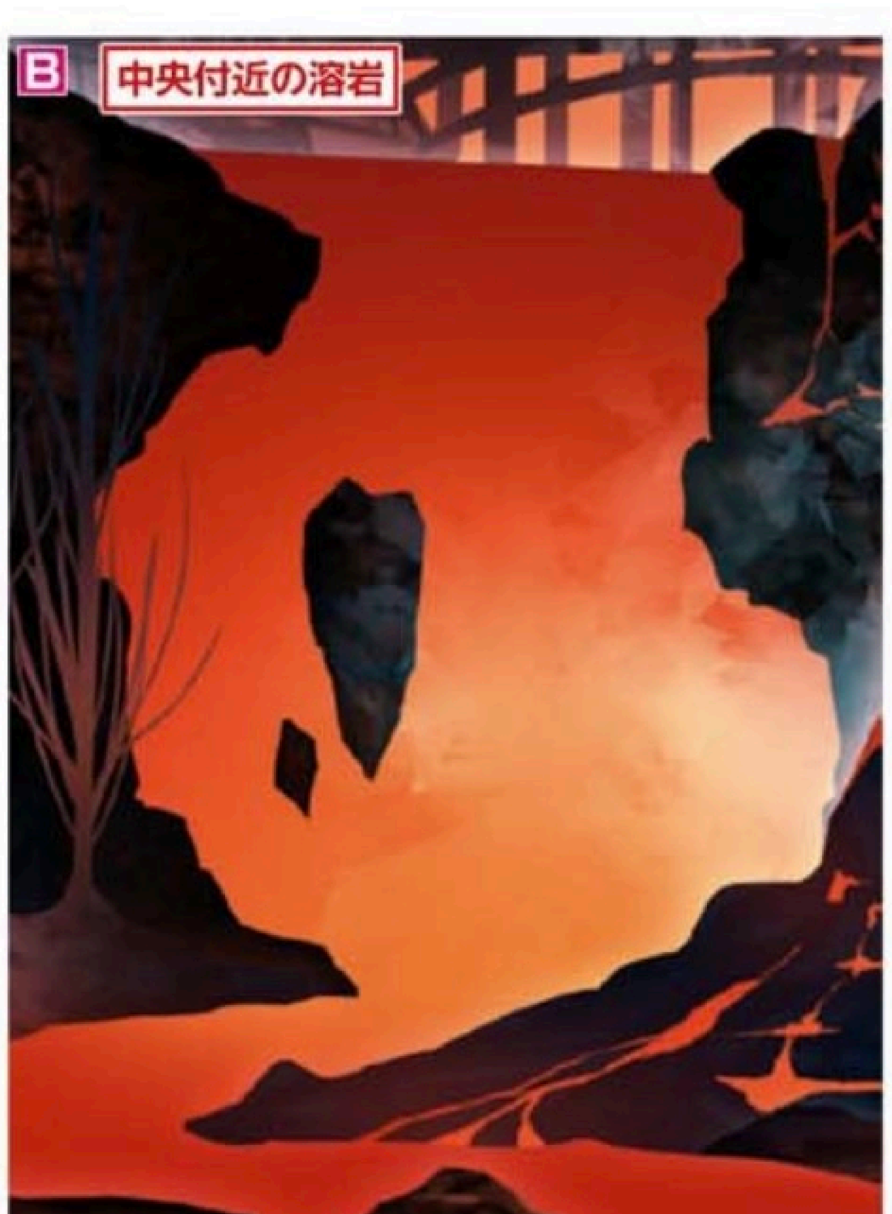


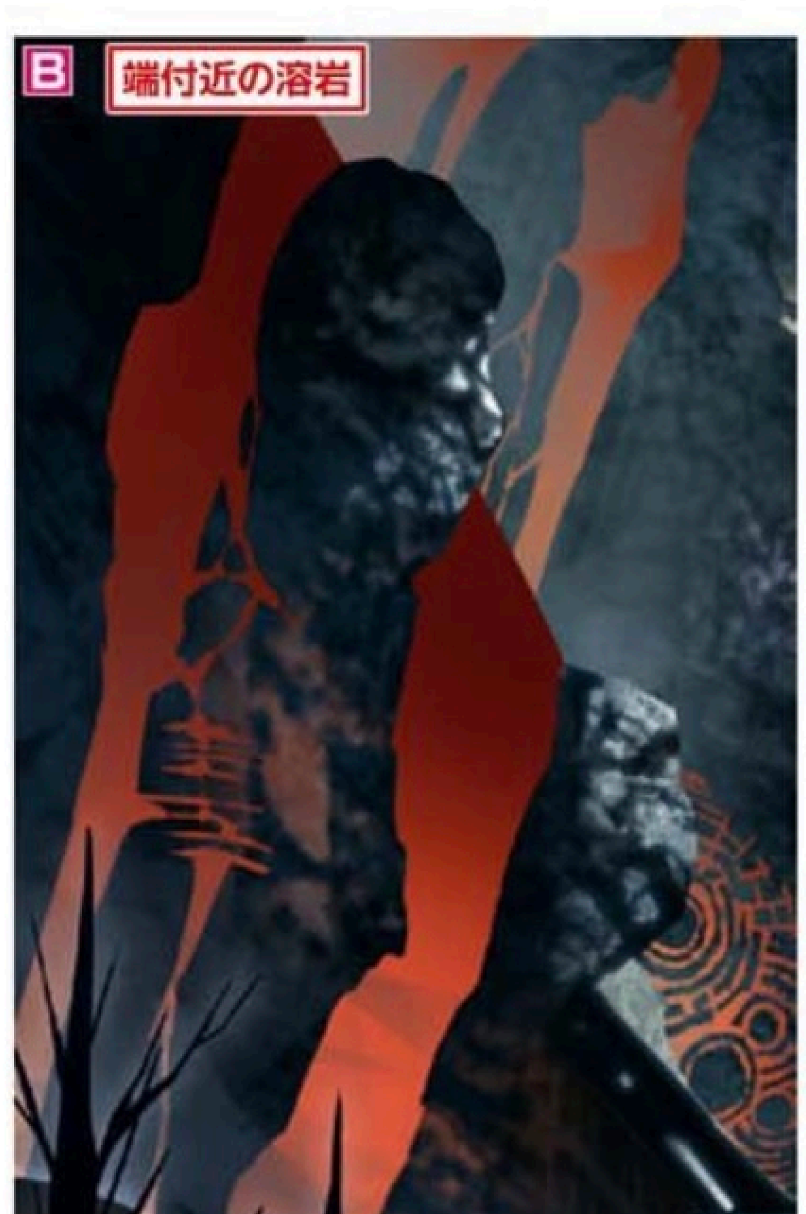
5-4 遠近感を強調する

近景〜遠景の遠近感を強調していきます。また、視線が中央に集中するように目立たせていきます。

A 遠景のレイヤーフォルダーの上に「スクリーン」のレイヤーを作成し、緑色、茶色で塗りつぶす。境目は「ぼかし」ブラシでぼかしを入れる。これで、近景〜遠景の色の差が強調され、さらに遠景が薄くなることで遠近感が強調される。

B 中央に近い溶岩ほど明るくし、画面両端部分の溶岩は明るさを抑える。これで、中央に視線を集めることができる。





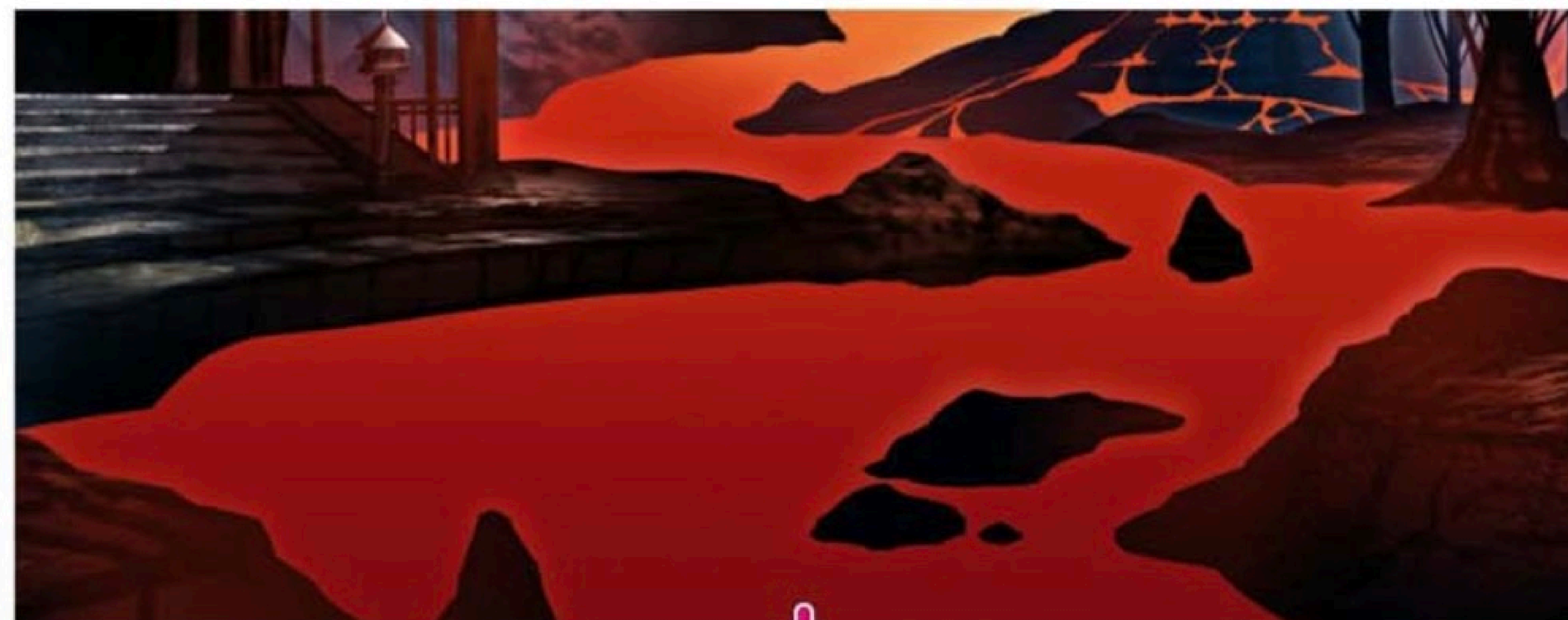


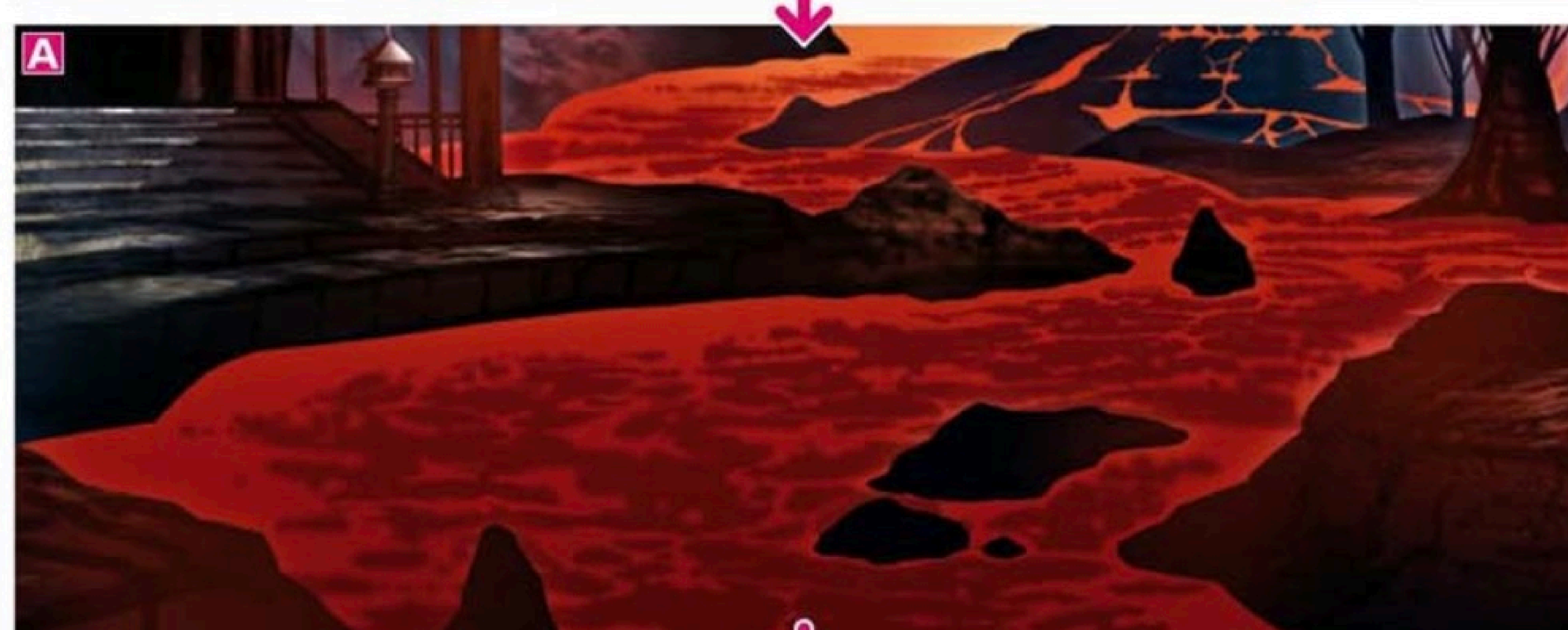
5-5 暗い（温度が低い）部分を描く

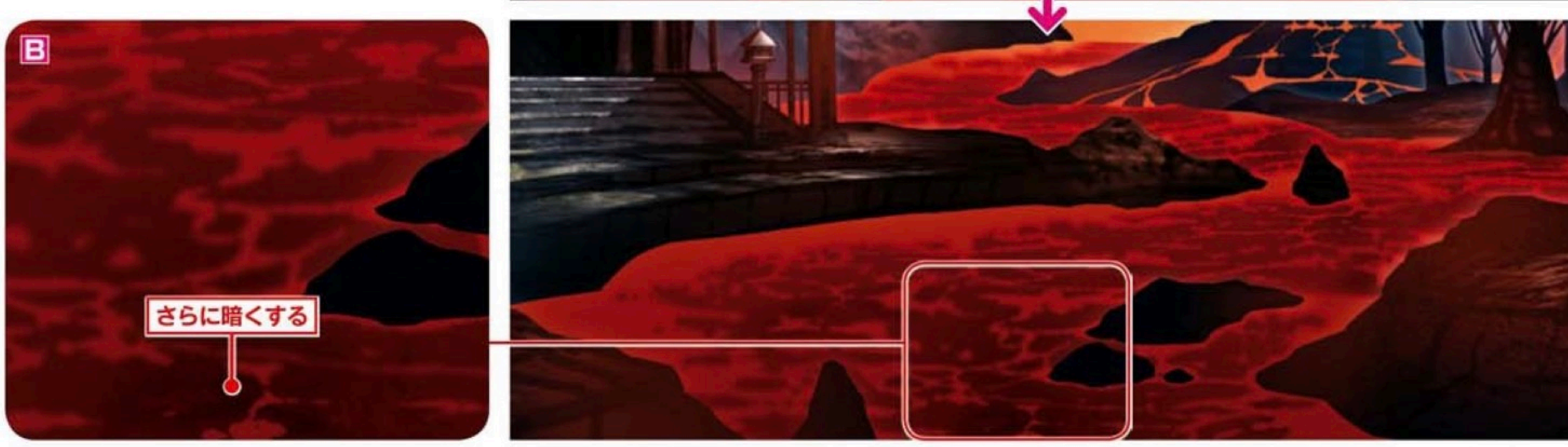
ここから、溶岩（マグマ）を描き込んでいきます。溶岩を描く際のポイントは、暗い（温度の低い部分）と明るい（温度が高い部分）をきちんと分けて描くことです。まずは、暗い部分を描きます。

A 暗いということは温度が低いということでもあり、その部分は少しだけ固形になっているということを意識して形を作っていく。下地の溶岩の色の上に「乗算」のレイヤーを作成し、「メイン塗り」ブラシで暗い色になるように描いていく。大小さまざまな固形物が模様のように連なっているイメージ。

B Aで描いた暗い部分の一部をさらに暗くする。温度差による色合いの違いを強調する狙いがある。







5-6 明るい（温度が高い）部分を描く

次に、明るい部分を描き込みます。

A 「5-5」で作成した暗い部分の上に「加算（発光）」のレイヤーを作成し、「メイン塗り」ブラシ使用して、下地の色よりも明るくなるように塗っていく。地面と接地しているフチの部分は大きく塗り、真ん中の暗くなっている部分は細かい亀裂をイメージして描いていく。
また、明るい部分も温度差による色合いの違いを強調するために、一部をさらに明るくする。「加算（発光）」レイヤーを重ね、黄色に寄せることで発熱している感じを出していく。



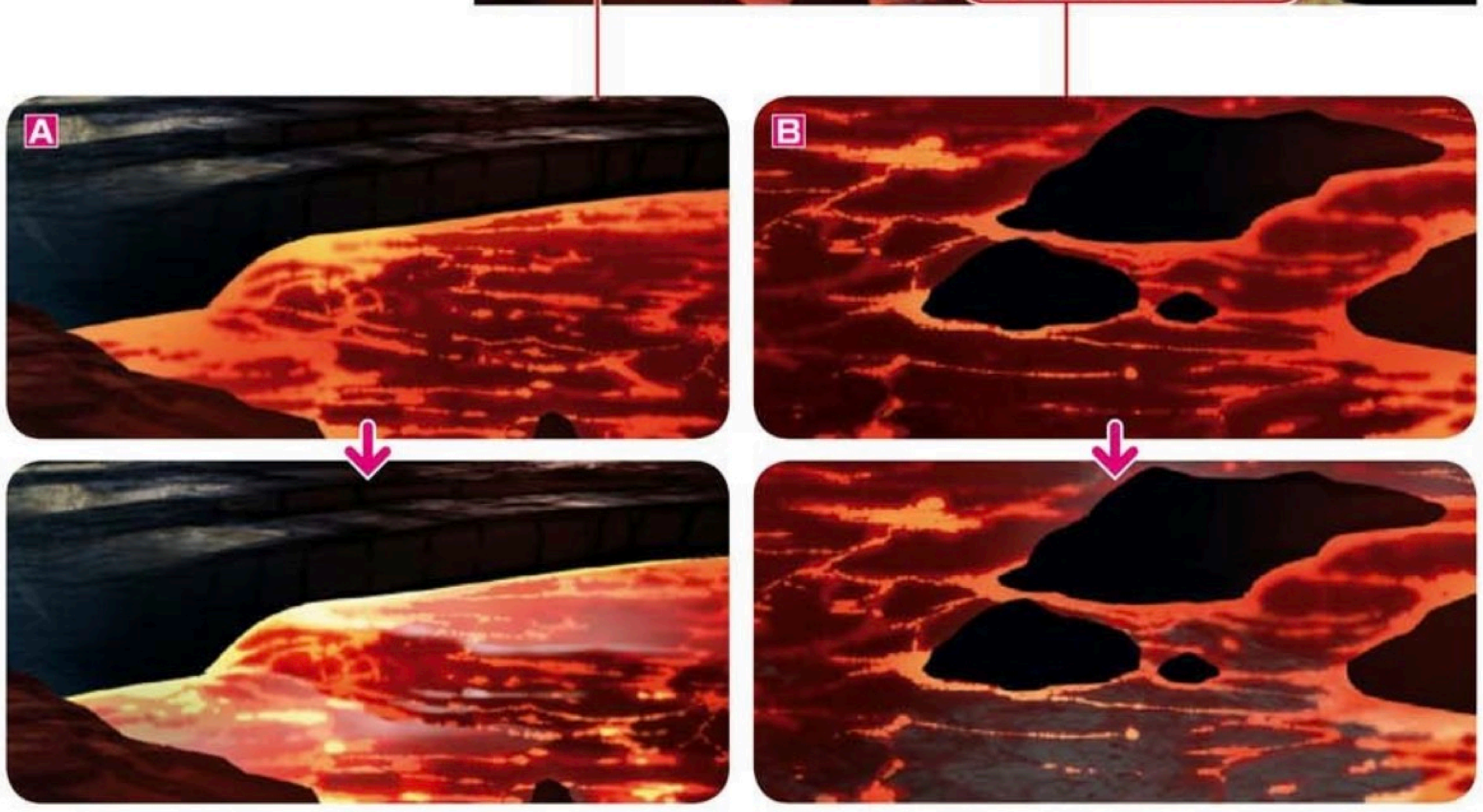
5-7 溶岩の質感を強調する

溶岩独特の質感を強調していきます。



A 全体のバランスを見てさらに明るい場所を作成する。溶岩はいわば半固形の物質なので、それを意識したぬるっとした感じのテカリを加える。「5-6」で作成した明るい部分の上に「スクリーン」のレイヤーを作成し、白色の「メイン塗り」ブラシでうっすらと塗り、レイヤーの不透明度を調整する。薄い膜をかけるようなイメージ。

B 「5-5」で作成した暗い部分の上にレイヤーを作成し、暗い(温度が低い）部分の一部が岩に戻っている感じを出すために、その部分に灰色を塗る。



5-8 すべての溶岩を描き込む

近景以外の溶岩も描き込んでいきます。

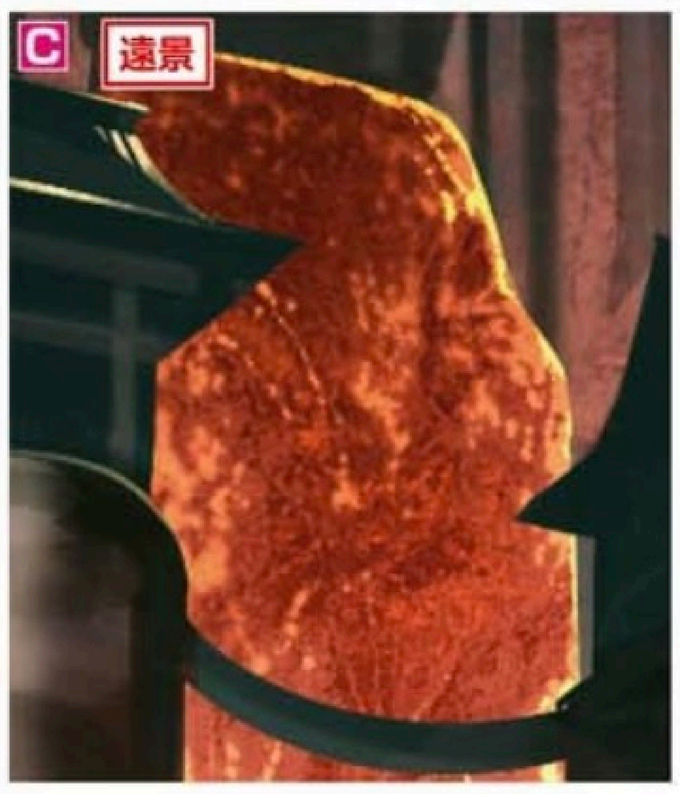
A 「5-4」～「5-7」の工程ですべての溶岩を描き込む。

B 近景の溶岩の暗い部分は斑点状に描いている。

C 遠近感を出すために遠景にいくにつれて斑点は小さくしていく。最も遠くなる部分は、「テクスチャ 1」「岩壁凸」ブラシを組み合わせて塗り、つぶつぶのテクスチャにすることでその細かさを表現している。







5-9 溶岩の照り返しを描く

溶岩の付近の物に、照り返しを描き込んでいきます。

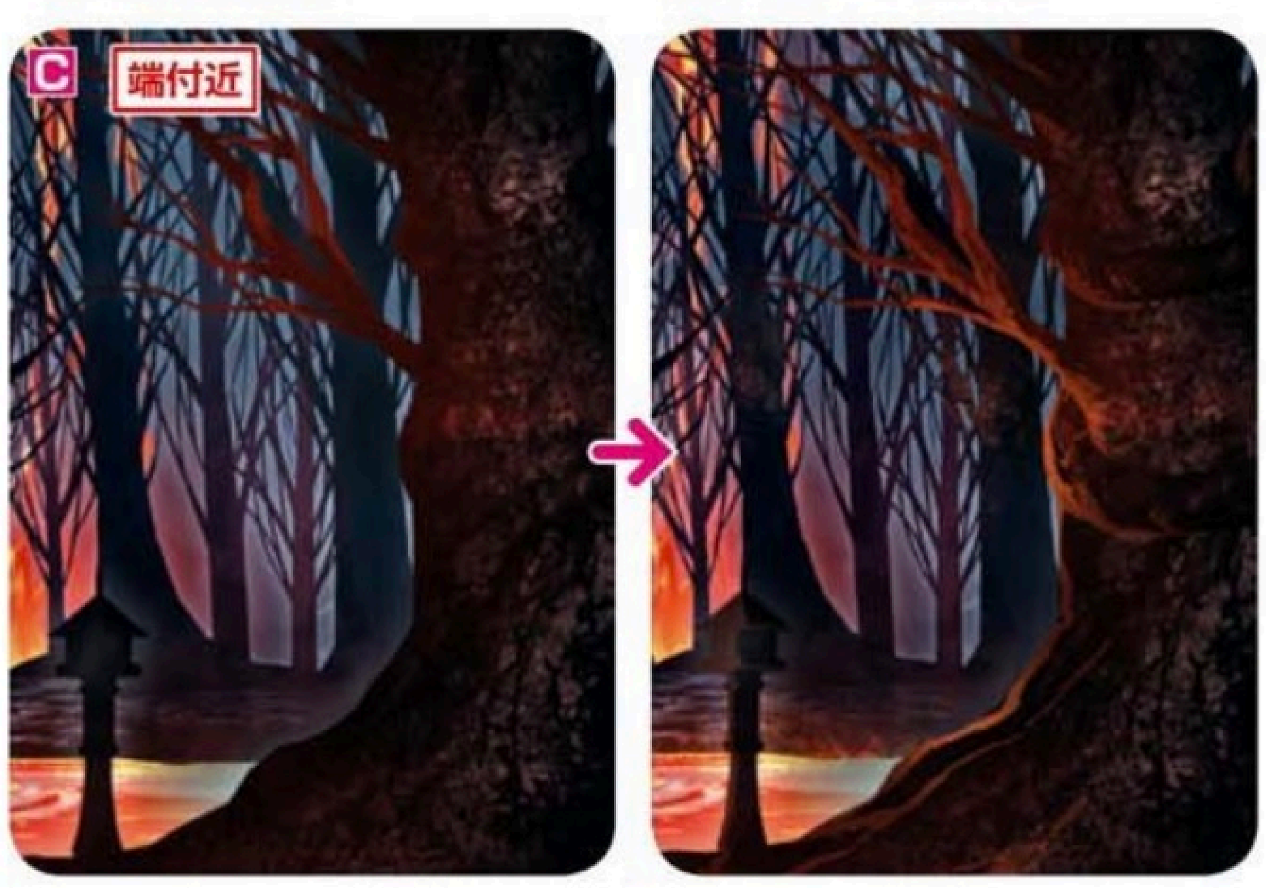


A 質感を残しつつ、各部に「加算（発光）」レイヤーを作成して照り返しを描き込む。

B 中央付近は明るくなるように描く。



C 視線を集めにくい両端の部分は明るくなりすぎないように描く。



5-10 細部を描き込む

ここは純粋に描き込んでいるだけなので、とくに変わったテクニックを使用していません。ポイントは「乗算」レイヤーを使用して描き込むことで、元の色合いから逸脱しないようにすることです。

A 中央上部の建築物は、「乗算」レイヤーを使用してじっくりと描き込む。



5-11 溶岩をより強く発光させる

溶岩がまだ暗いような気がしたので、発光させていきます。

A 発光させたい溶岩のレイヤーフォルダを[レイヤー]メニュー→[表示レイヤーのコピーを結合]で複製、結合する。合成モードを「加算（発光）」にした後、[フィルター]メニュー→[ぼかし]でぼかす。さらに、レイヤーの不透明度を下げて調整していく。物の発光のさせ方は、P.68～69の2章6節「5-2」「5-3」も併せて参照のこと。

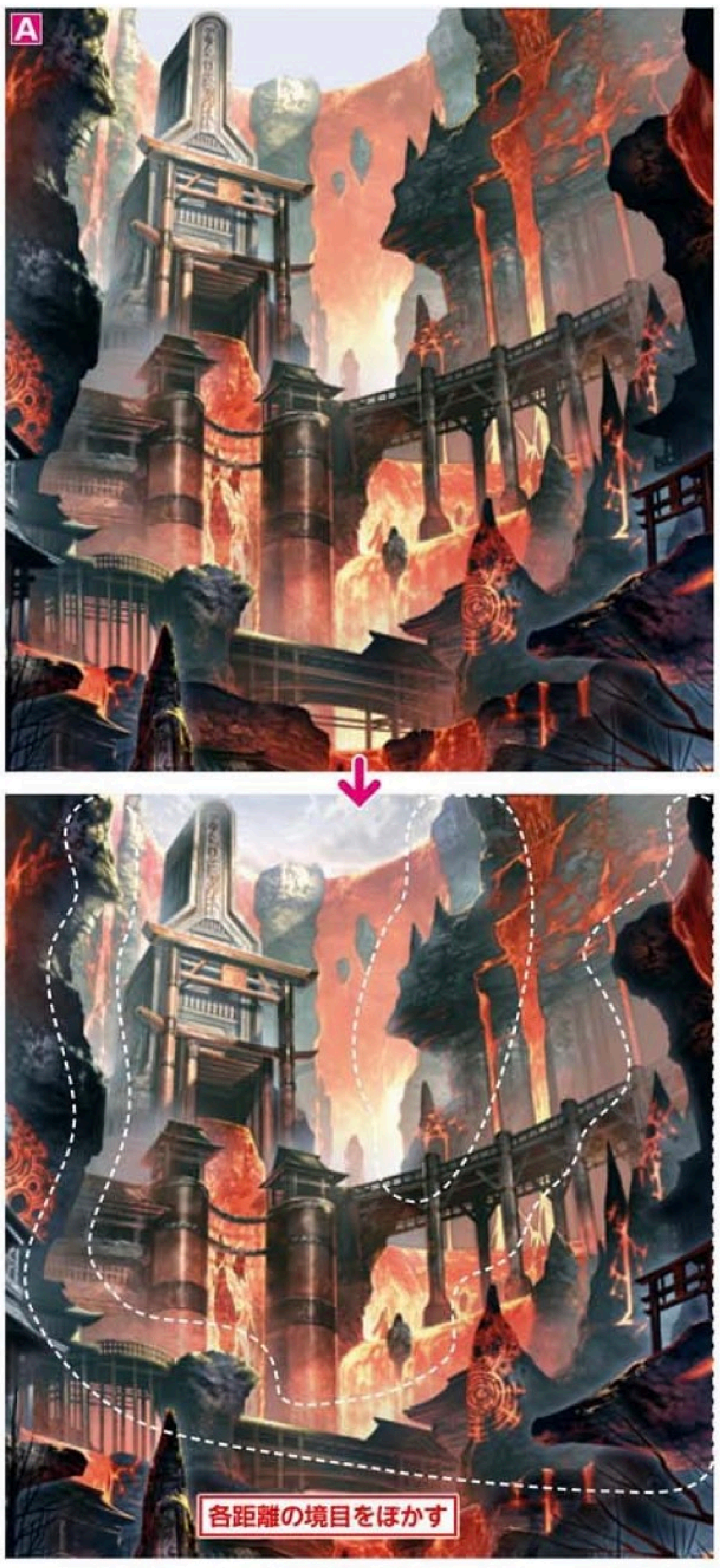


5-12 遠近感を調整する

遠近感によるボケ感を出すために遠景の輪郭をぼやっと明るくしていきます。

A 各距離ごとのレイヤーフォルダーの一番上に「スクリーン」のレイヤーを作成し、「輪郭柔らか」のようなボケ感のあるブラシで、各距離の境目をぼかすように塗っていく。

B この時点で空に雲を描く。雲の描き方は、P.38「1-1」も併せて参照のこと。





6 仕上げ

6-1 火の粉を描く

いよいよ仕上げの作業となります。イラスト全体に火の粉を散らしていきます。
その後、全体の色味を調整していきます。

A すべてのレイヤーの一番上に、「加算（発光）」のレイヤーを作成し、サイズの小さいブラシで火の粉を散らす。描き終わったら、レイヤーを［レイヤー］メニュー→［レイヤーを複製］で複製し、下に位置するほうのレイヤーを[フィルター]メニュー→［ぼかし］でぼかす。
火の粉が発光したようになる。

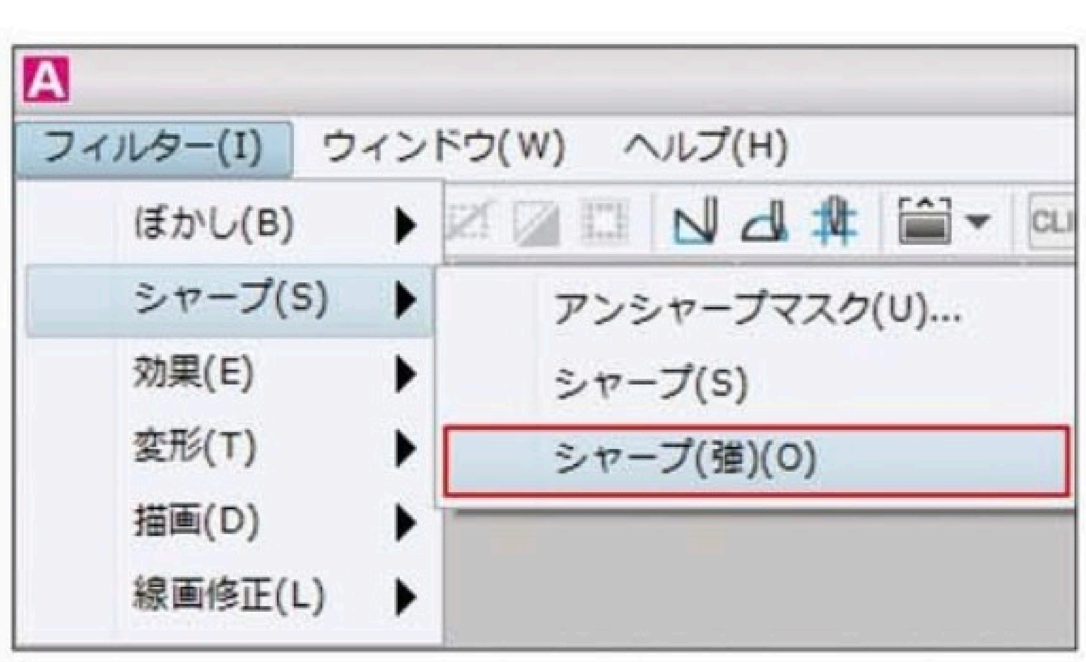




6-2 フィルターをかけて完成

最後に人物のシルエットを描き、このイラストのキモであるテクスチャ感を強調していきます。テクスチャの強調には、「シャープ(強)」のフィルターを使用します。普段はイラストがトゲトゲしくなってしまい、スケール感が損なわれるため、風景画では使用しないフィルターですが、今回はテクスチャ感が大切なので、それを強調する意味で使用しました。

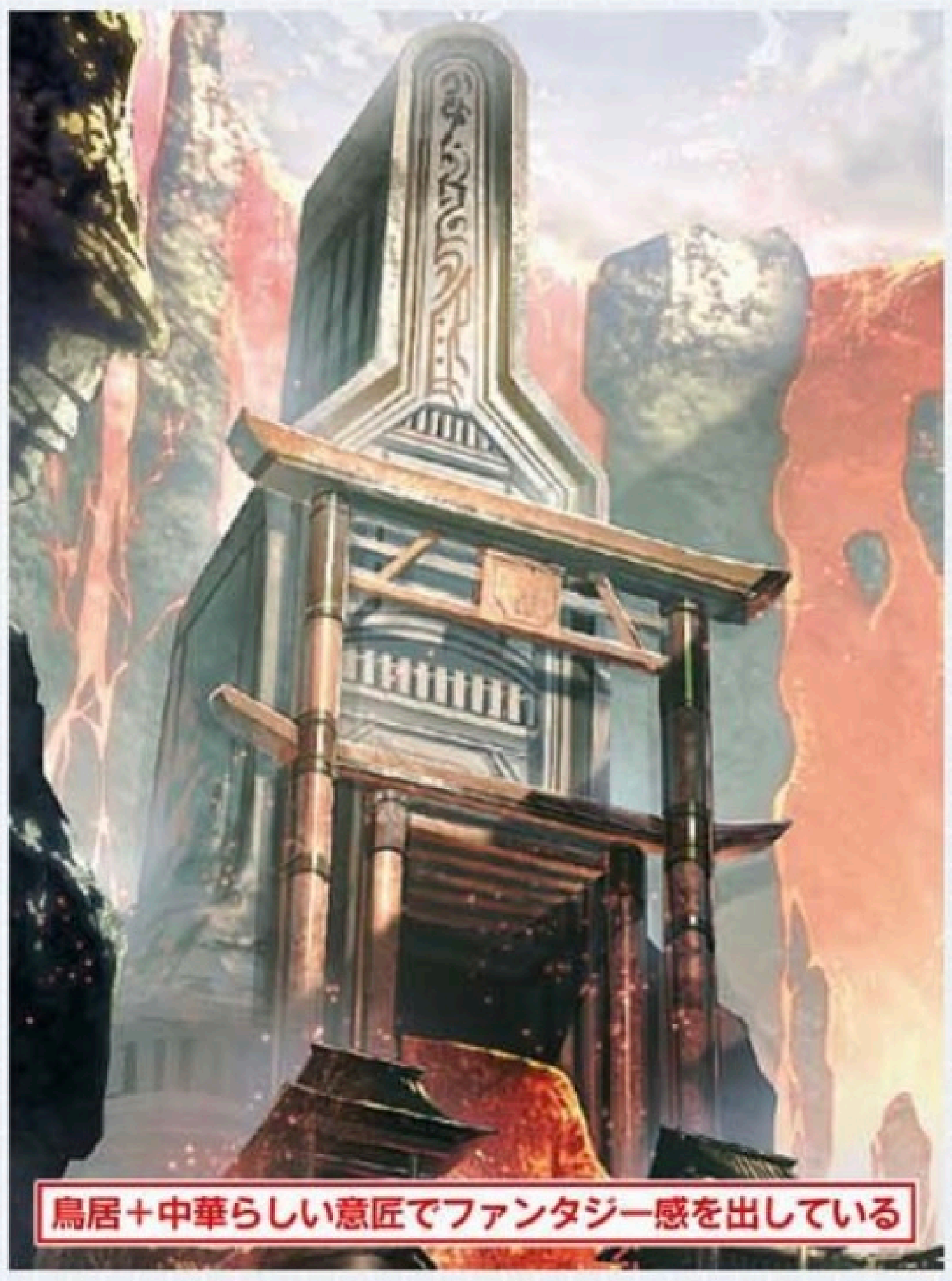
A ［レイヤー］メニュー→［表示レイヤーのコピーを結合］を選択し、すべてのレイヤーを結合する。結合したレイヤーを選択した状態で、[フィルター］→［シャープ］→［シャープ（強)］を実行、テクスチャ感を強調する。これで完成。





Column 6 発想の源泉

ファンタジーと一口に言いますが、そのすべてが想像の産物なわけではありません。
むしろ現実にある物、かつてあった物にちょっとしたアクセントを加えることでこそ、「説得力」のある幻想が生まれます。
では、そういったファンタジーイラストを描くための発想の源泉はどこにあるのでしょうか。
まず、モチーフの基盤となるものは日常のいたるところにあるので、とにかく実際に触れてみることです。
たとえば、城や神社などに足を運んで直接見学したり、写真を撮ったり、スケッチしたりしてみましょう。
道ばたや公園などに生えている自然物は、触れられる機会も多いので、常に観察するようにしましょう。
このとき、ただ見るだけではなく、草であれば根もとであったり、描いていてイメージしにくい部分を重点的に観察するようにします。直接手で触れられるのであれば、手触りや質感を確認しておくことも大切です。
また、普段からイラストを描いていて疑問に感じたことをまとめた「わからないものリスト」を作成しておくのもよいでしょう。
そして、これら現実にあるものから連想、変化させることで、ファンタジーイラストを描いていきます。
ただし、この変化も、何もないところから想像したのではなかなか面白いものにはなりません。
写真資料や書籍で、世界の奇妙なもの、身近にないものをたくさん見て、自分の中の引き出しを増やしていきます。
マンガ、アニメ、ゲーム、映画、絵画などの作品に触れることも大切です。
そして、頭の中でこれらのモチーフやイメージ同士が混ざることで、新たな想像の世界が生まれてくるのです。


鳥居＋中華らしい意匠でファンタジー感を出している

たとえば、4章3節のメイキングイラストは、鳥居に中華らしい意匠を組み合わせて現実にはないファンタジー感を出しています。

4章4節のイラストは、建物の形はスタンダードな城ですが、あえて滝つぼの中に建てることで、ファンタジー感を出しています。
建物の合間に大きく目立つクリスタルも現実離れしている光景といえます。


城＋クリスタルも現実にはない組み合わせ


滝つぼの中に城を建てることでファンタジー感を出している

4 パースペインティング

透視図法（パース）を使用して、水属性がテーマのイラストを描いていきます。透視図法を使用することで、ほかのイラストよりも構図などにある程度の厳密さが求められますが、あまり意識しすぎてもイラストの印象が固くなってしまうのでとらわれすぎることはありません。透視図法は、きちんと習得することでイラストに安定感と高い完成度が備わります。また、建築物が描きやすいという特徴もあります。



1 パースを作成してラフを描く

1-1 イメージスケッチをする



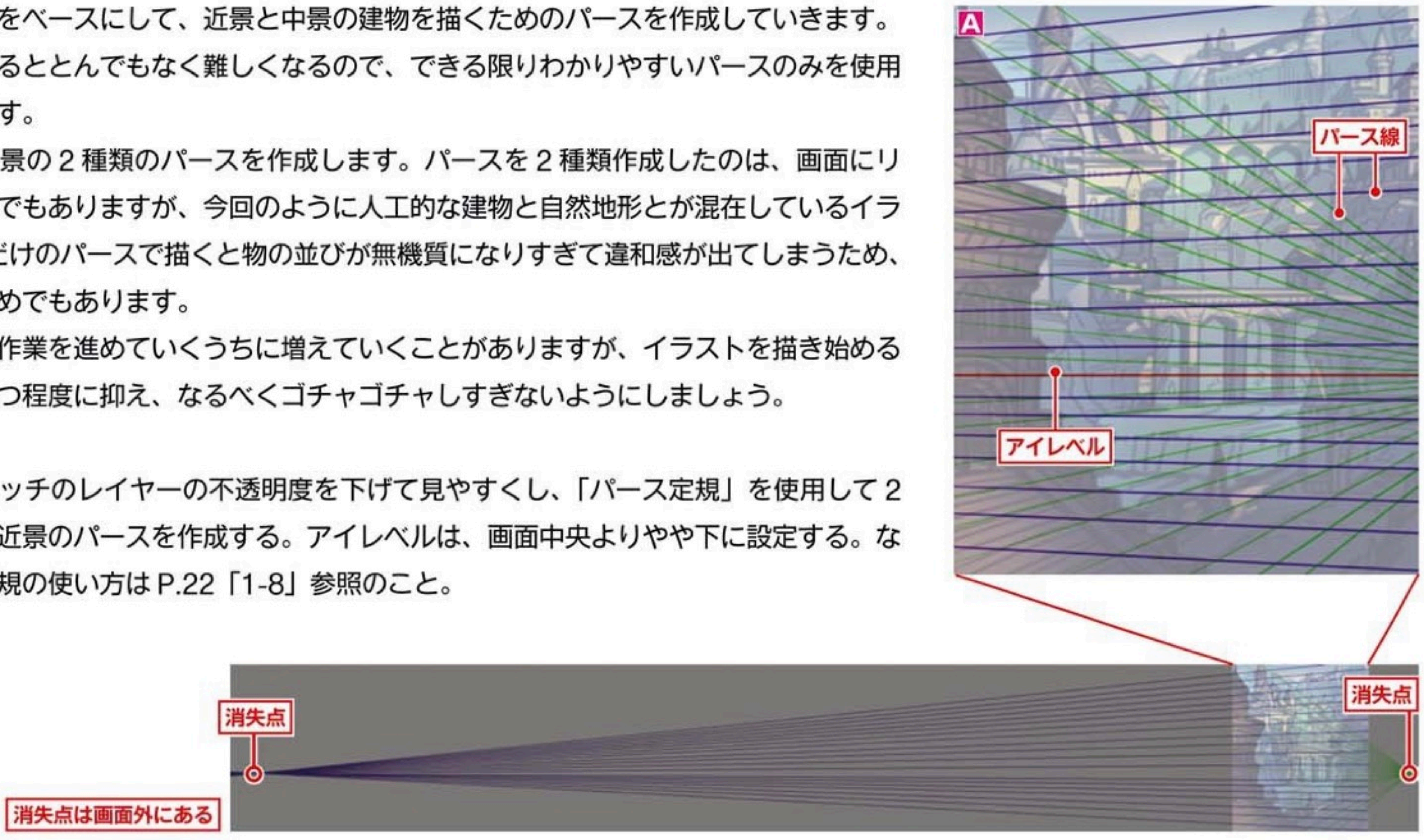
今回のイラストは、建物が多く、とても入り組んだイラストになっています。なおかつ、パースを作成して、線画を描いた上で色を塗っていくので、テクスチャペインティングのとき以上に詳細なラフを描いていく必要があります。
しかし、いきなりパースを作成してラフを描き始めるとなると、わけがわからなくなってしまうので、まずはパースを一切無視して、イメージスケッチをします。

A 細かいことは抜きにして頭の中のイメージをスケッチする。色や建物の位置などの大まかなイメージが掴めるレベルでよい。「水」がテーマのイラストなので、青色をテーマカラーにしている。

1-2 近景のパースを作成する

イメージスケッチをベースにして、近景と中景の建物を描くためのパースを作成していきます。パースは突き詰めるととんでもなく難しくなるので、できる限りわかりやすいパースのみを使用して描いていきます。
今回は、近景と中景の２種類のパースを作成します。パースを２種類作成したのは、画面にリズムをつけるためでもありますが、今回のように人工的な建物と自然地形とが混在しているイラストの場合、一つだけのパースで描くと物の並びが無機質になりすぎて違和感が出てしまうため、それを解消するためでもあります。
また、パースは、作業を進めていくうちに増えていくことがありますが、イラストを描き始める段階では一つか二つ程度に抑え、なるべくゴチャゴチャしすぎないようにしましょう。

A イメージスケッチのレイヤーの不透明度を下げて見やすくし、「パース定規」を使用して２点透視図法で近景のパースを作成する。アイレベルは、画面中央よりやや下に設定する。なお、パース定規の使い方はP.22「1-8」参照のこと。

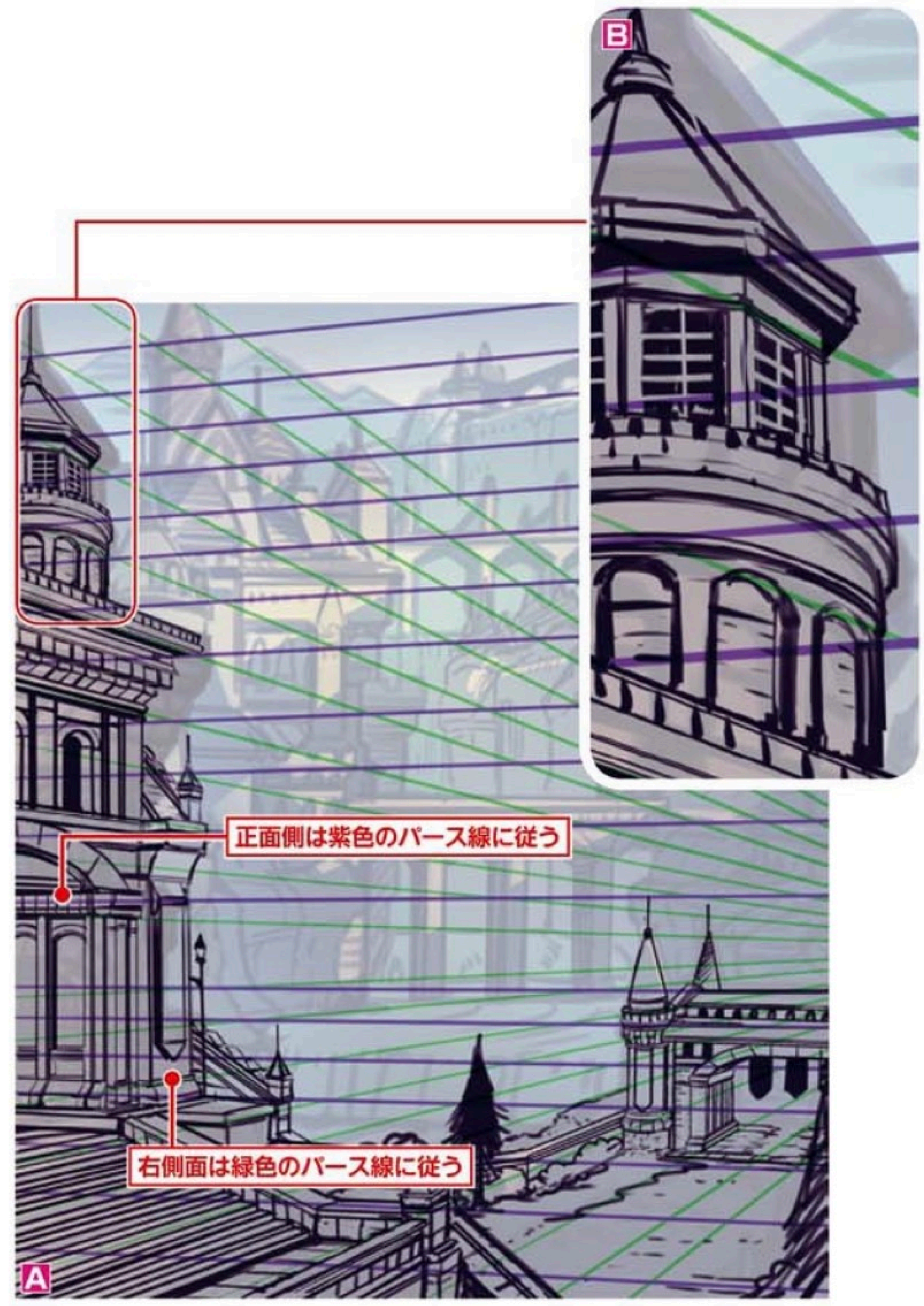


1-3 近景のラフを描く

「1-2」で作成したパースにしたがって、近景の建物のラフを描いていきます。

A 建物の正面側は紫色のパース線、右側面は緑色のパース線にしたがって描いていく。

B 筒状の建物も、まずは立方体を意識して描く。



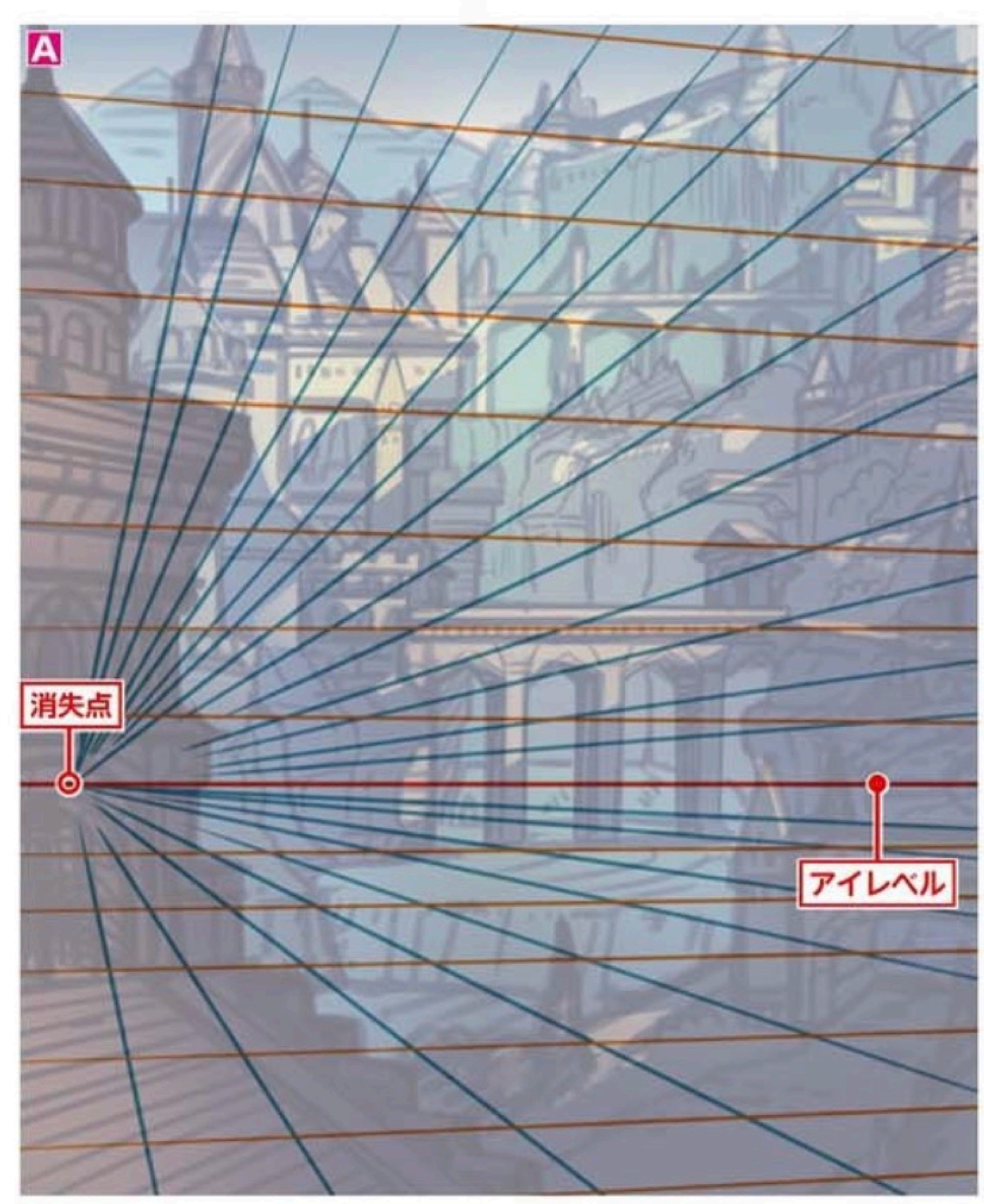
POINT パース定規

パース定規（P.22「1-8」参照）を使用すれば、設定したパースに従った狂いのない線を引くことができます。しかし、今回は、パースのガイド線を引くときのみに使用し、実際の建物を描くときにはパース定規を使用していません。ガイド線自体もかなりラフに引いています。実は、これも工夫の一つです。
パースにしたがって、きちんとした均等な線で描いてしますと、それに縛られて全体的にイラストの印象が固くなります。都会のビル群などを描く際はとくに問題にはなりません（むしろ、きちんとしたパースにしたがって描くべきです）が、このような古風な建物の場合は、逆にひと昔前の単調なCGのような嘘臭さが出てしまいます。

1-4 中景のパースを作成する

中景のパースも近景と同じように2点透視図法で作成していきます。
中景のパースは、左側の消失点が画面内に入っていますが、このような場合、消失点同士を結ぶ空間の外側（このイラストでは左側）の部分がパースどおりに描いても違和感が出てしまう場合があります。なので、それを隠すように近景の建物を配置しています。
このように画面内に消失点を入れてしまうと違和感なく処理するのが難しくなるのですが、今回は2種類のパースに緩急をつけるために、あえて入れました。

A 左側の消失点は画面内、右側の消失点は画面外にある。アイレベルは、近景のパースと同じ高さに設定する。



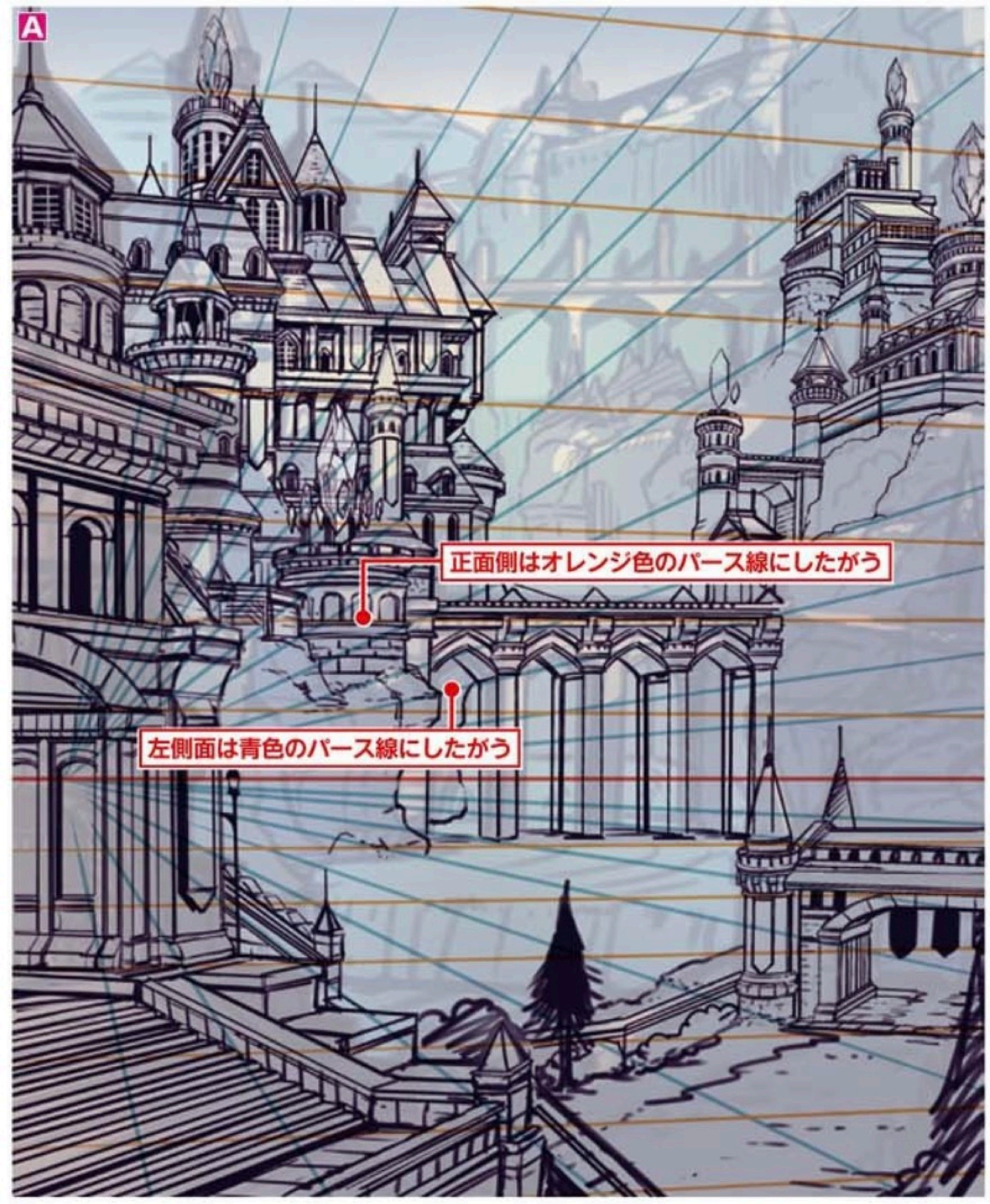
POINT アイレベルを統一する

イラスト内に複数のパースを作成する上で注意すべきことは、アイレベルを統一することです。ここを間違えてしまうと空間がありえないゆがみ方になります。

1-5 中景のラフを描く

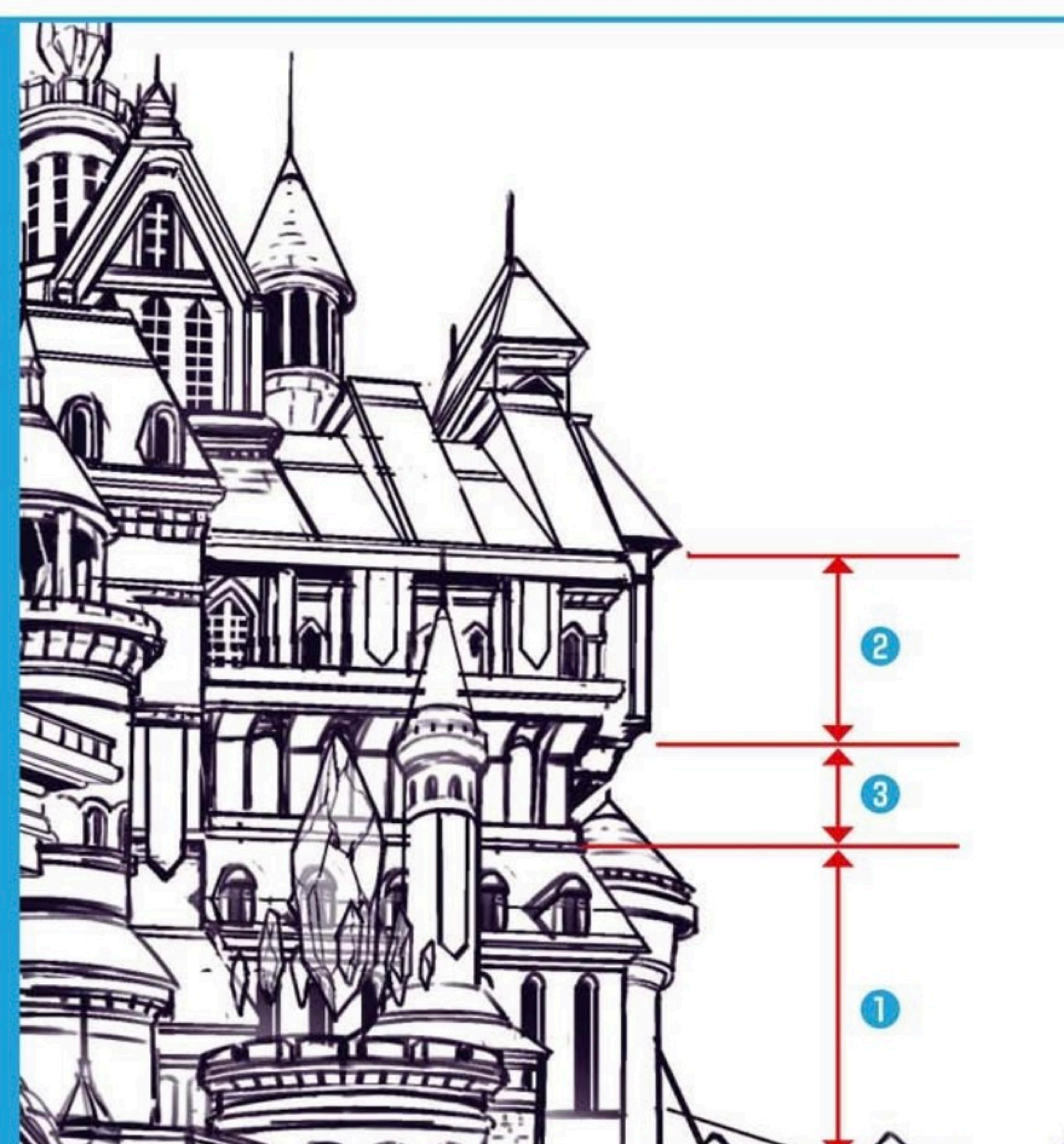
近景が描けたら、「1-3」で作成したパースにしたがって、中景のラフを描いていきます。
土や岩、木などの自然部分はイメージスケッチのもので十分と判断し、この段階では手を入れていません。

A 建物や橋の正面側はオレンジ色のパース線、左側面は青色のパース線にしたがって描いていく。



POINT 建物を描く際のポイント

建物を描く際のポイントですが、上の階にいくほどボリュームを抑えるように意識しています。これを意識していないと、アンバランスで不安定な建物に見えてしまいます。
ただし、逆にそのアンバランスさで建物の印象を深める手法もあります。今回でいえば、画面中央の建物の上層階部分がそれに当たります。
下層である①の部分に比べ、上層の②はボリュームを抑えていますが、その間に小さく③の部分を挟み、さらにそこから②がせり出すようなデザインにすることで、アンバランスさを意図的に出しています。これにより、見る人の視線がそこで一度止まるため、イラスト全体にリズムが生まれます。

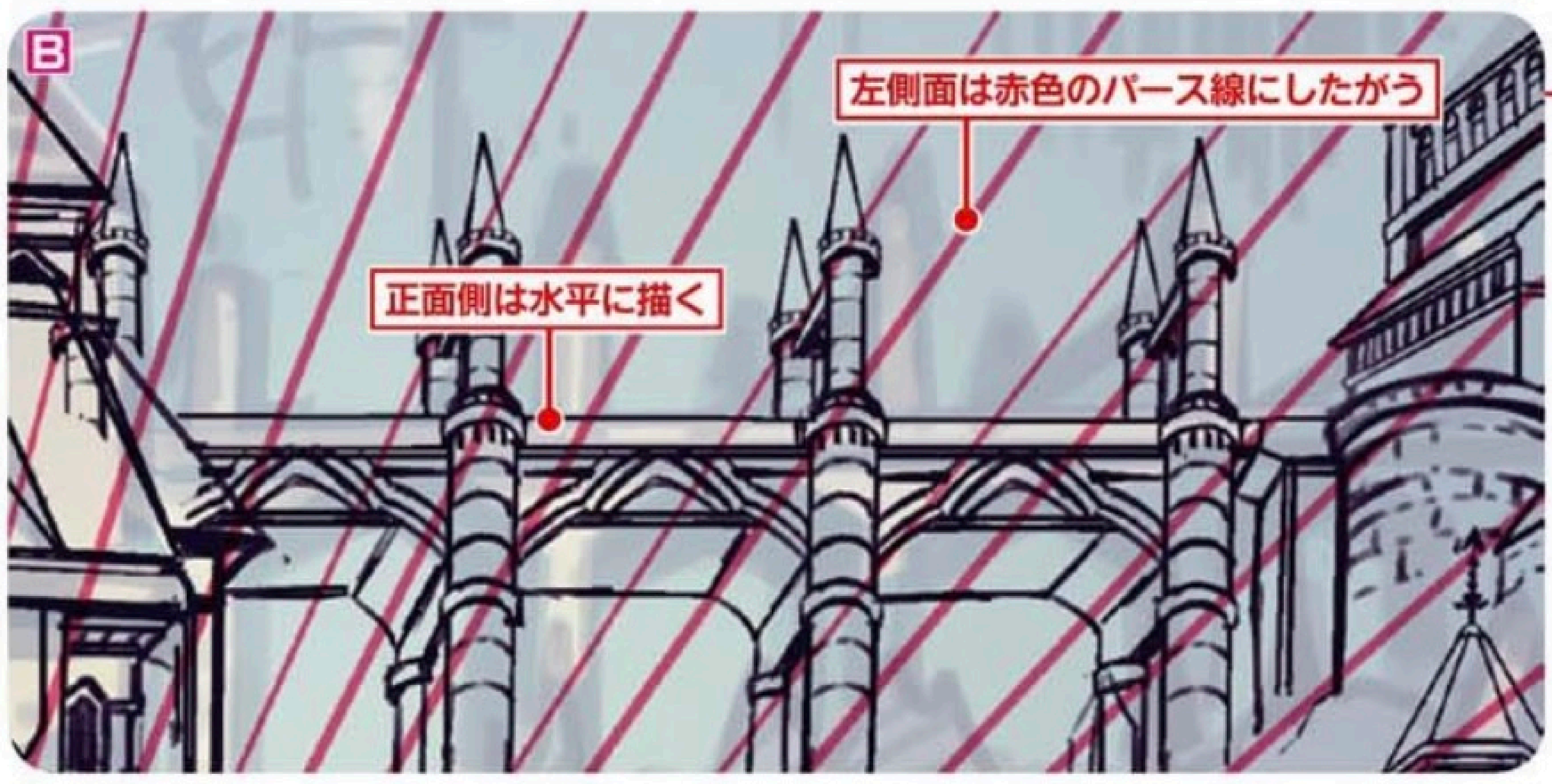


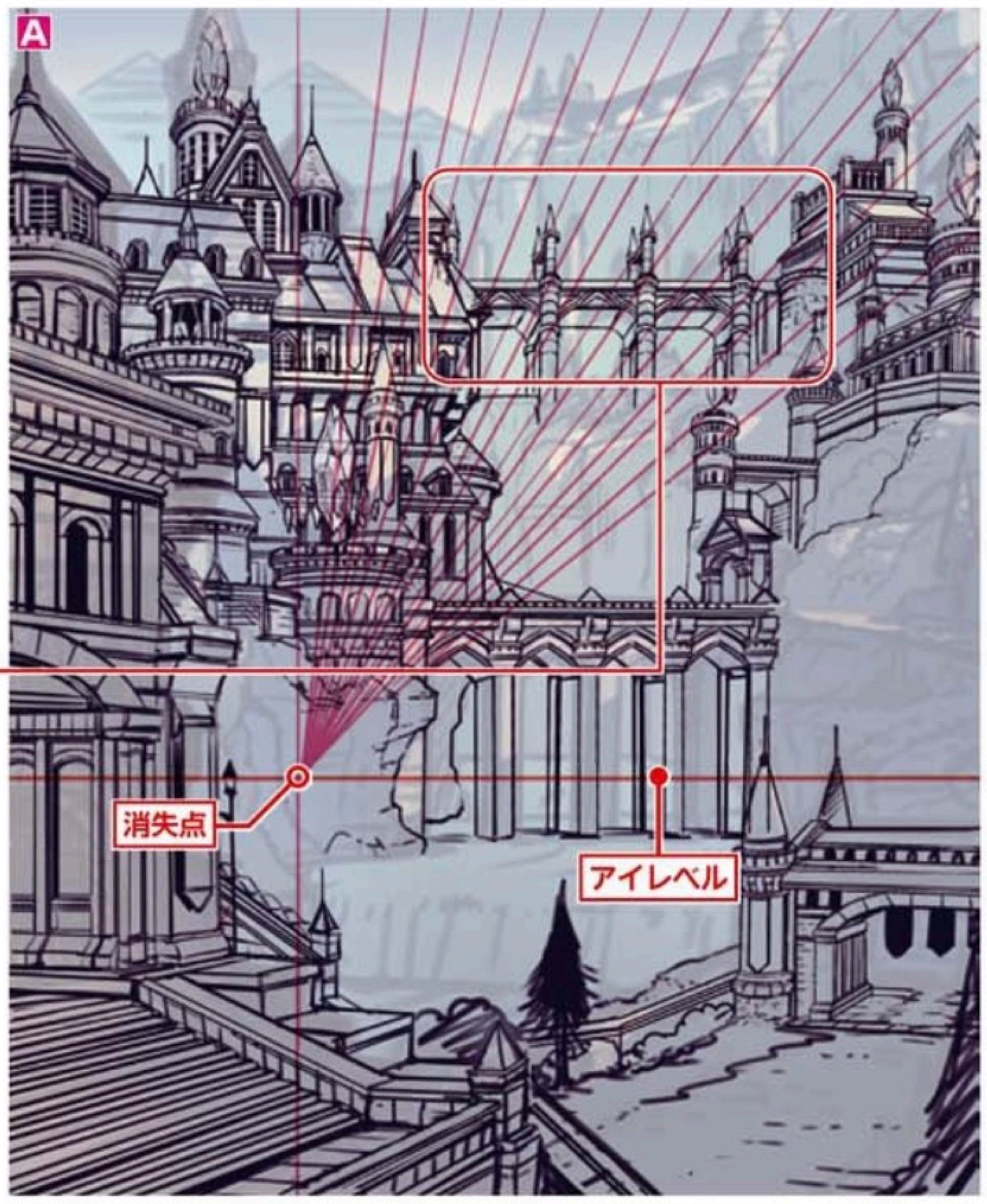
1-6 中景にパースを追加して橋を描く

ここで、画面にさらにリズムが欲しくなったので、中景の上部に橋を追加していきます。橋を描くために、新たにパースを作成しました。

A これまでと同じように、2点透視図法を使ってパースを増やしてしまうとややこしくなるので、1点透視図法でパースを作成する。ここでも、アイレベルは他のパースと同じにする。

B 橋の正面側は水平に、左側面は赤色のパース線にしたがって描いていく。

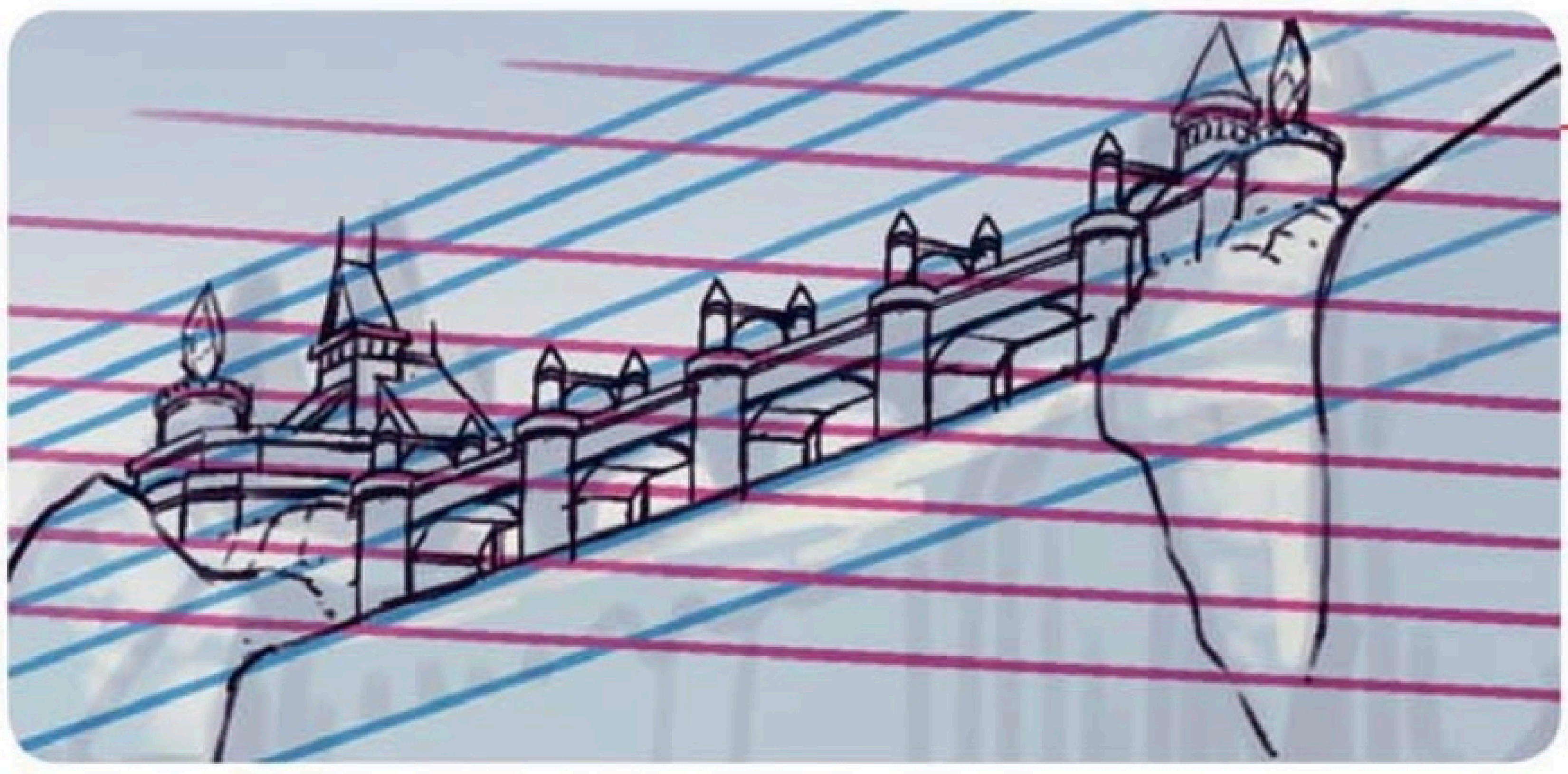


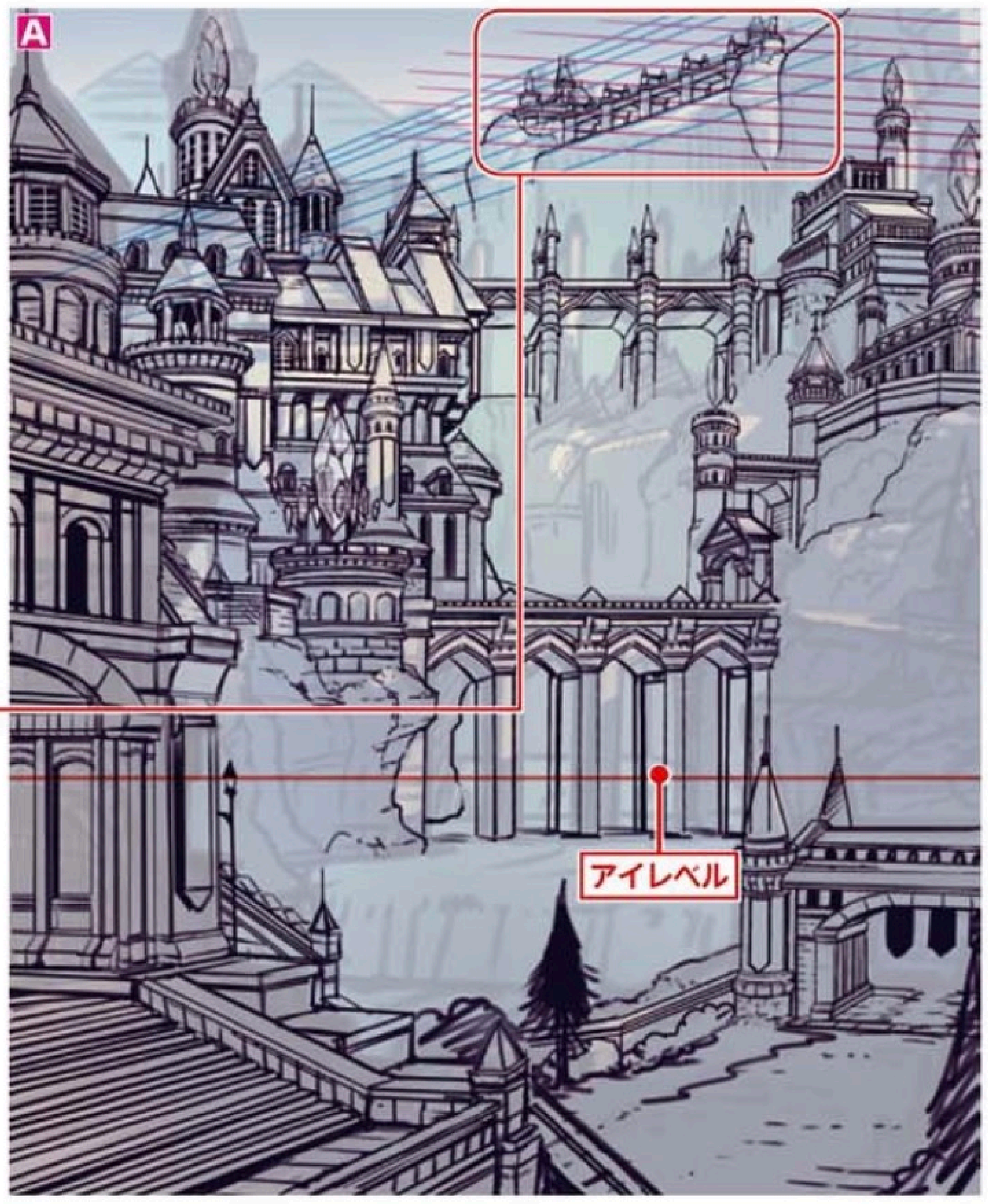


1-7 遠景のパースを作成して建物を描く

遠景を描くためのパースを作成していきますが、ここまでほかと離れた遠景の場合、パースにしたがって描くことによってイラストが固くなってしまう可能性があります。パースを作成しなくても違和感なく描けるようになってきたら、ここはあえて引かないというのも一つの手です。
もちろん、慣れないうちはパースを作成して描きましょう。

A 2点透視図法でパースを描く。左右の消失点は画面外になる。画面のかなり上になるのでわかりづらいかもしれないが、これもアイレベルはほかのパースと同じ。

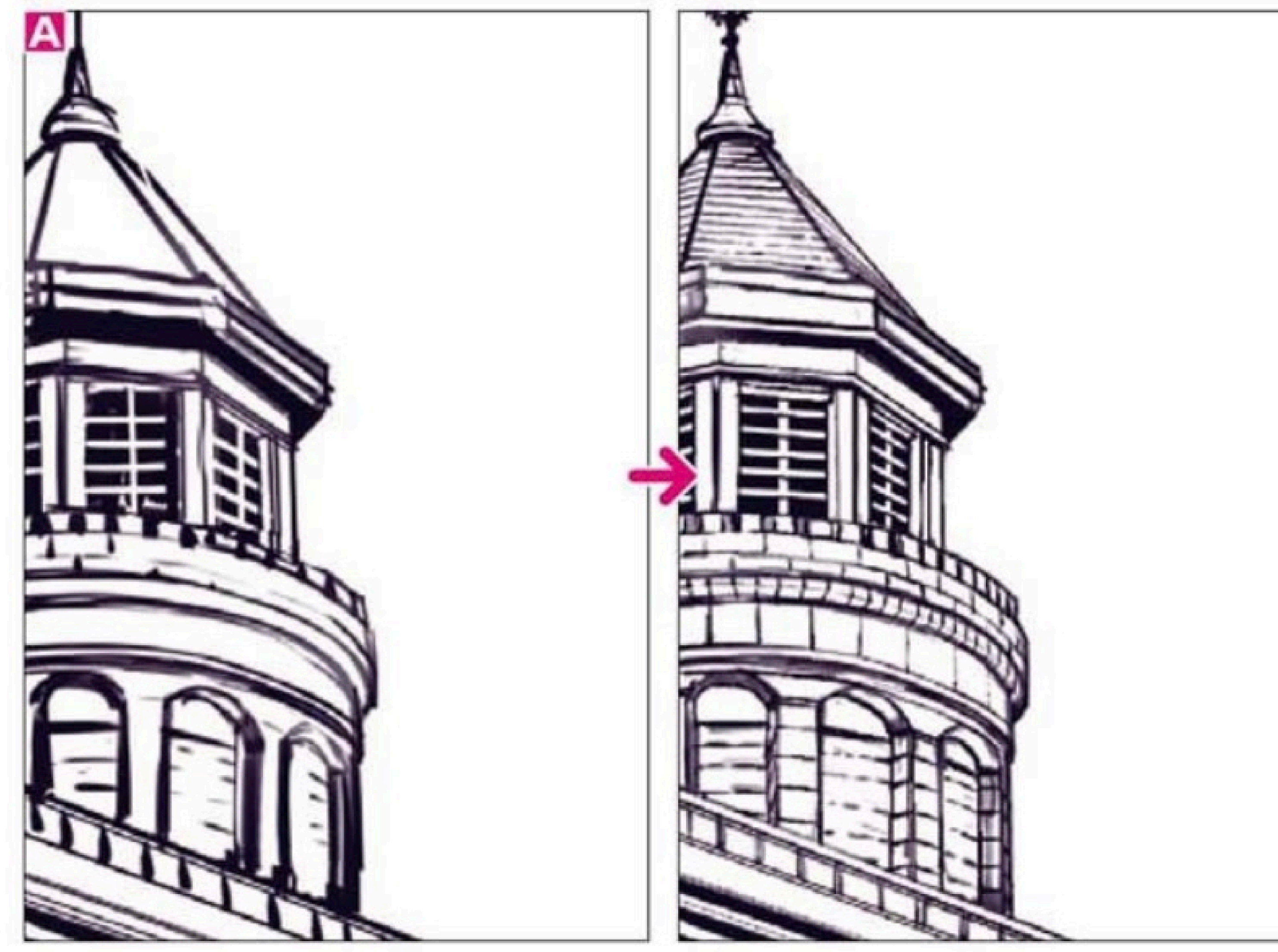




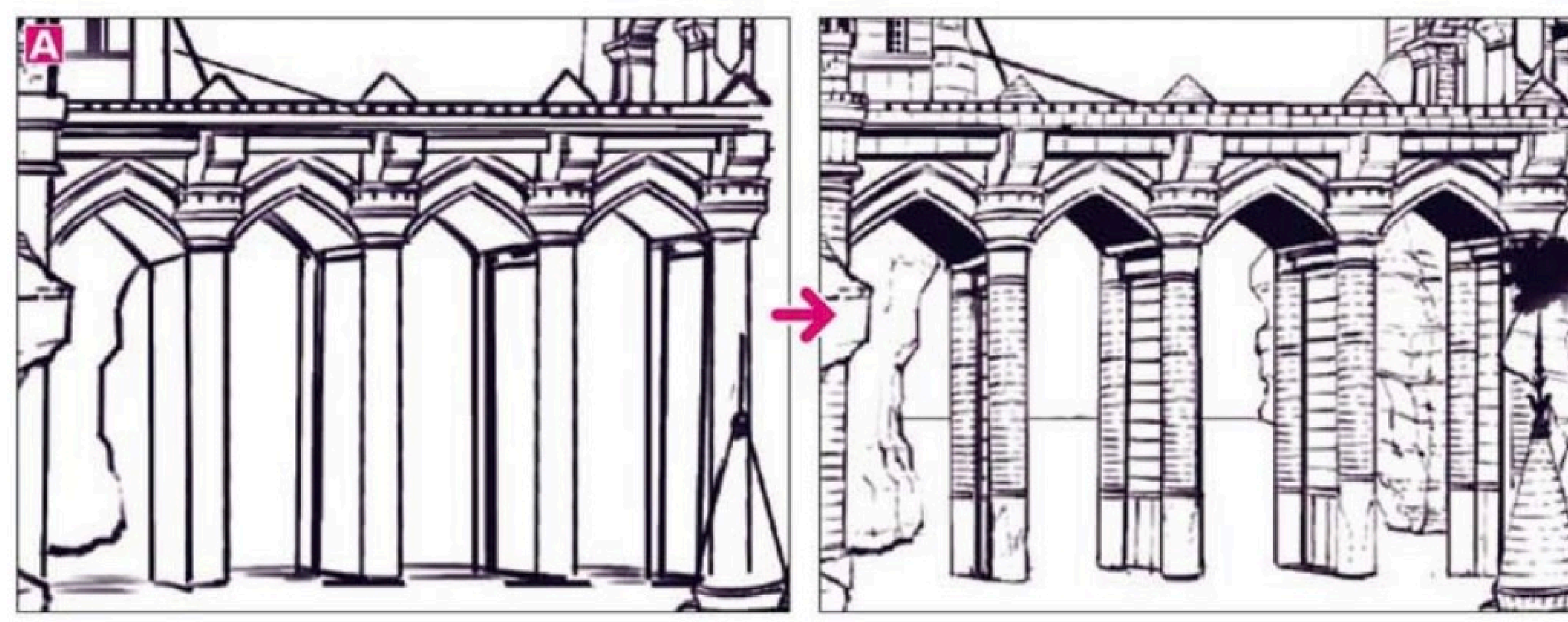
2 線画を作成する

2-1 ラフの線を整える

今回はラフからさらに一歩進んだ線画を作成していきます。
このイラストの建物には石造りによるラフさが欲しかったので、ラフの線を追加、整える方法で進めていきます。線に適度なラフさが残り、味が出ます。
なお、ラフさを残して描くということは、雑に描くということではありません。細かいパーツが多いので、丁寧に根気強く描きましょう。



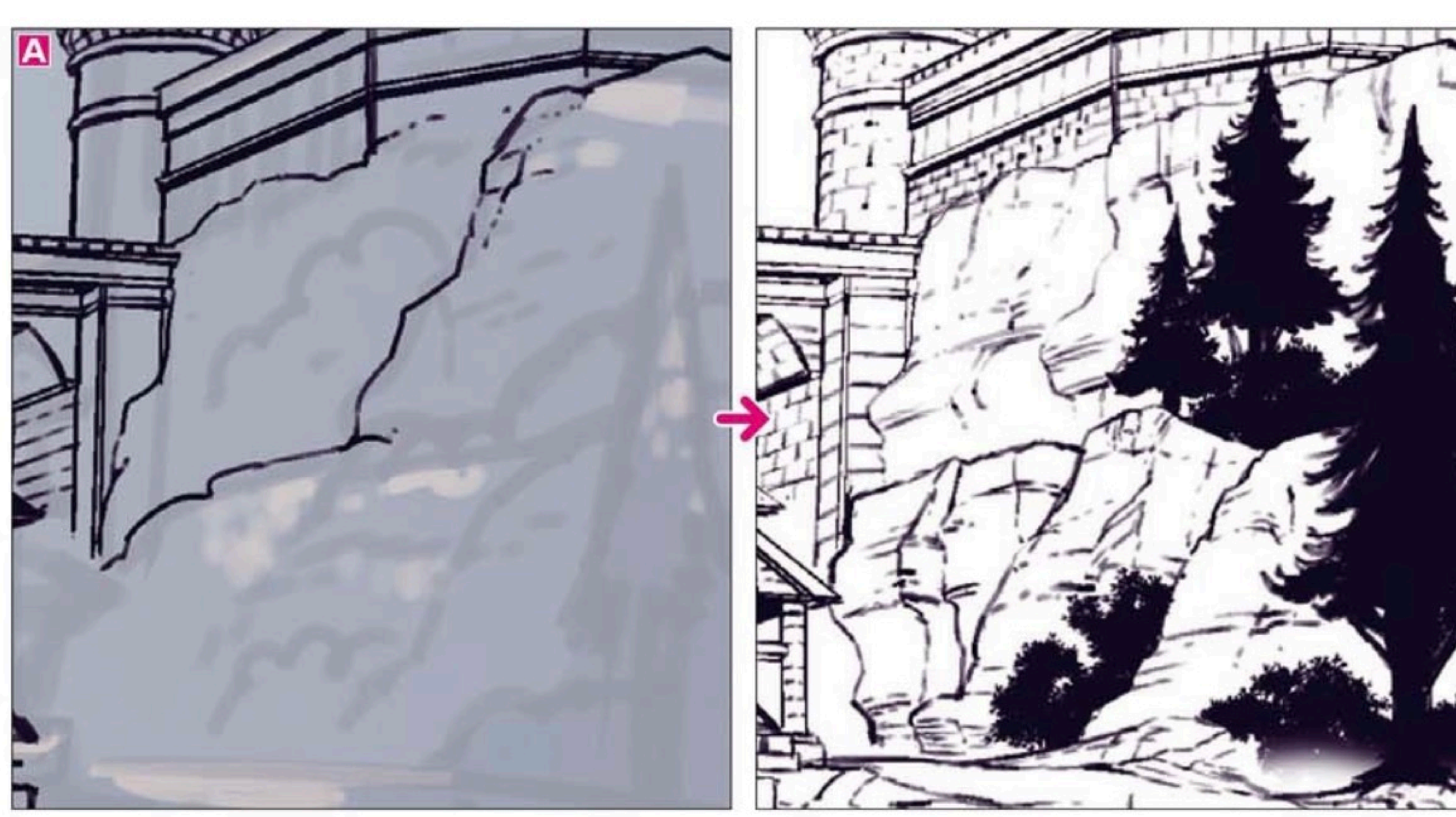
A 『Gペン』を使用して、ラフの線を活かしつつ、線を描き足したり、消しながら描き直すことで線画を作成する。パースもときどき表示させ、大きくズレないように気をつけて描く。



2-2 自然物を細部まで描く

木や草、地面や岩場などの自然物は、ラフの段階では詳細まで描いていませんでした。
ここで、イメージスケッチをベースにして細部まで描いていきます。

A イメージスケッチしたレイヤーの不透明度を下げて見やすくし、自然物の線画を描いていく。建物以上にラフさを残して描くことを心がける。なお、木の詳しい描き方は、P.39「2-1」P.40「2-2」も参照のこと。

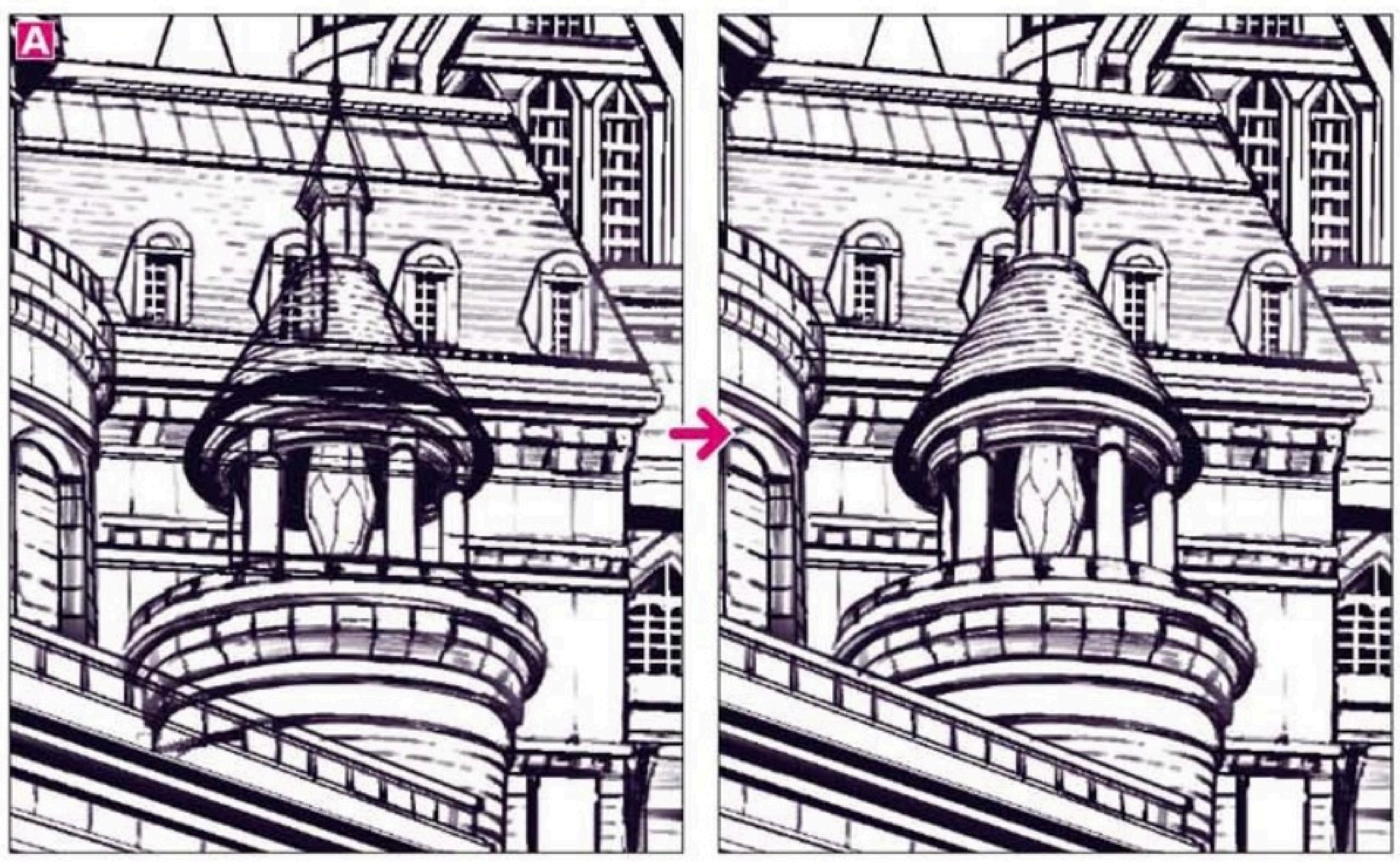


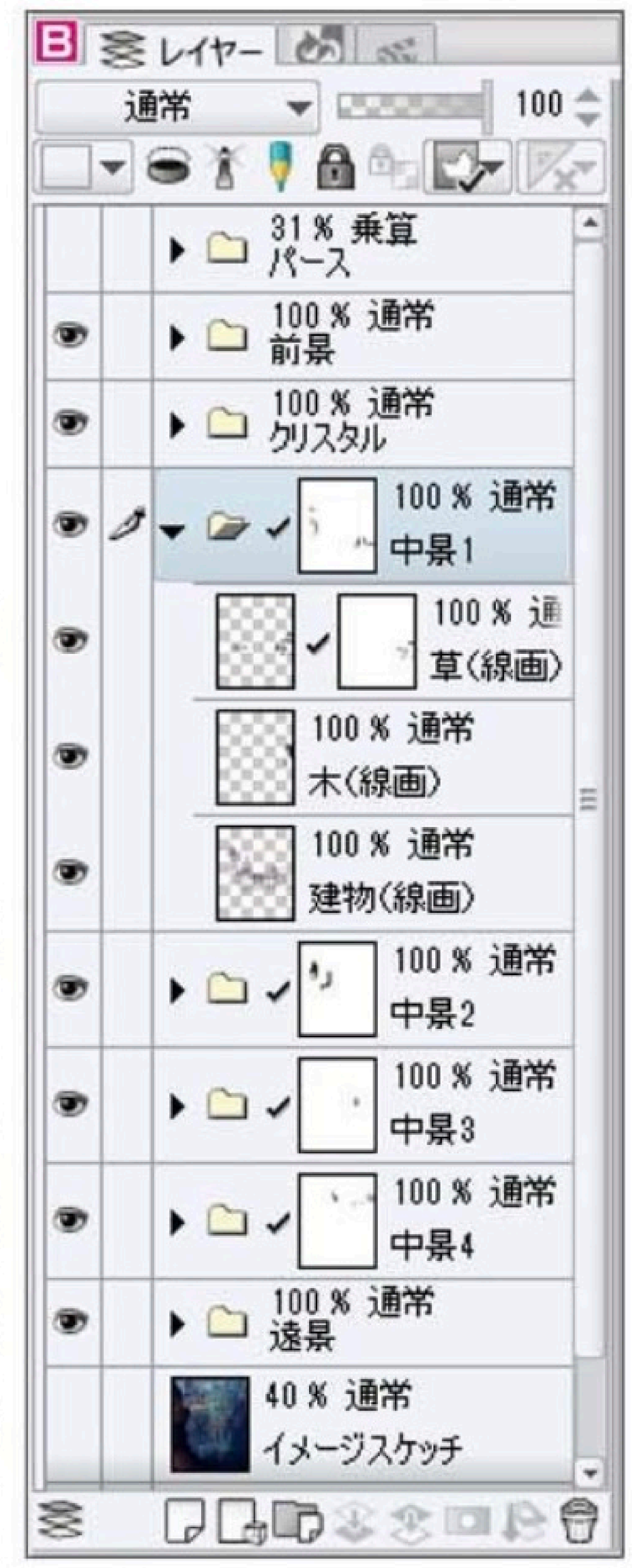
2-3 距離ごとにレイヤーを分ける

線画は、距離やパーツごとに細かく分けて描きましょう。とくに、建物が重なってしまうような部分は、まずは重なってしまう部分を含めた全体像を描いてしまい、レイヤーマスク（P.21「1-6」）を作成して重なる部分を非表示する方法が描きやすくおススメです。

また、今後、色塗りや調整等でレイヤー数がかなり増えてくることになるので、テクスチャペインティングのときと同様に、距離ごとに細かくレイヤーフォルダーを作成しておきましょう。レイヤーフォルダーを作成しておけば、レイヤーの管理がしやすくなり、混乱を防げます。

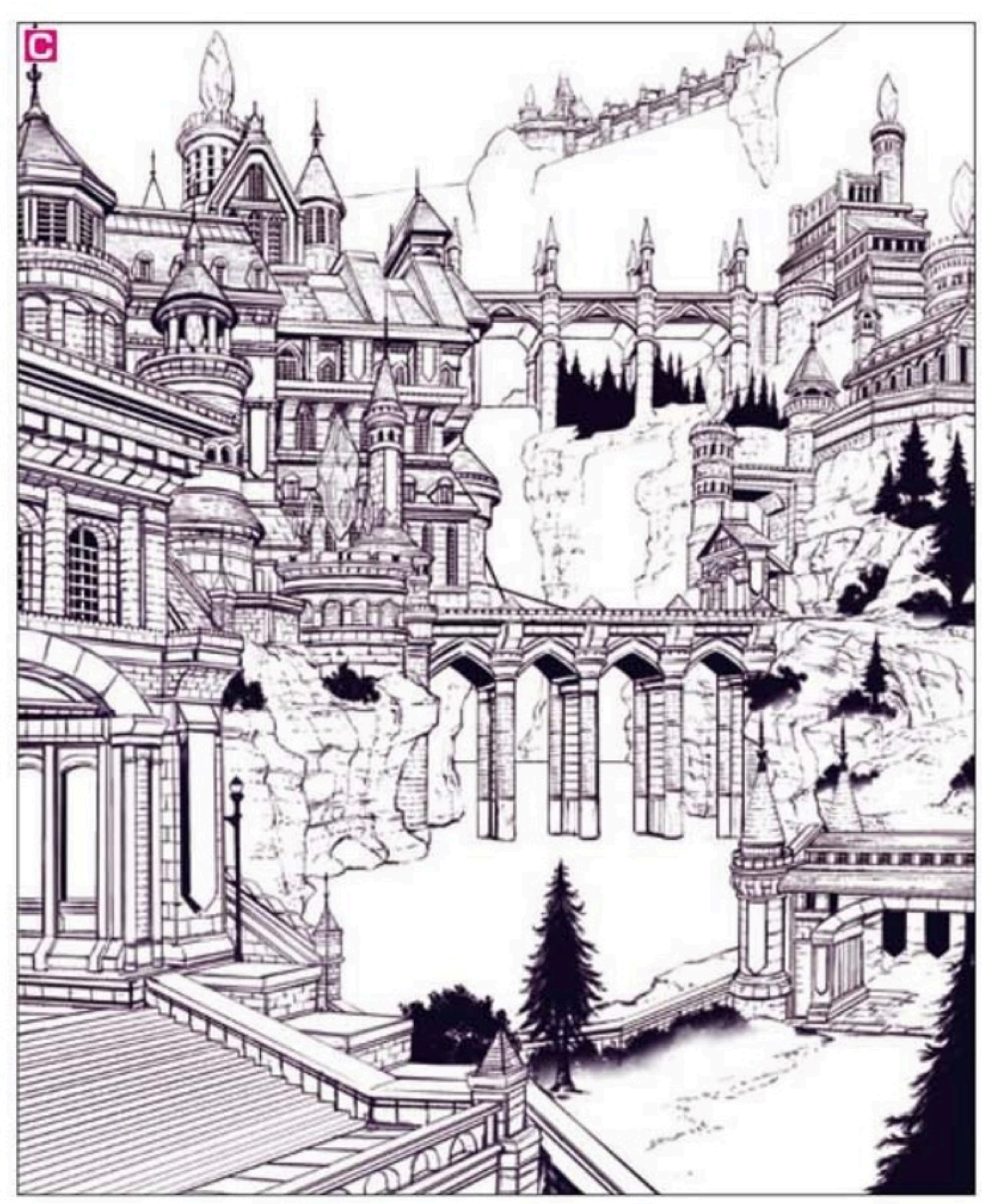
A 建物が重なる部分は、まずは全体を普通に描き、描き終わったらレイヤーマスクを作成して重なる部分を非表示にしておく。

A


B


B 距離ごとにレイヤーフォルダーを作成し、細かく分けておく。今後、この中にレイヤーを作成しながら色塗りやディテールの描き込みを行っていく。

C 線画が完成した状態。このレベルの描き込みで線画を作成するのはなかなか骨が折れるが、要は根気の問題なのでじっくりと行う。

C


POINT 線画を 1 から描く場合

今回はラフの線を整えるような描き方で線画を作成しました。しかし、都会のビル群などのきっちりとした線が欲しい場合は、ラフのレイヤーの上に新規のレイヤーを作成し、それをガイドに 1 から描くようにしています。どちらの方法が正解ということではないので、状況に応じて方法を変えてみましょう。

3 色のベースを作成する

3-1 陰色を決める

スピードペインティングやテクスチャペインティングのときと同じように、下地の色を塗っていきます。まずは、陰色のベースを決めていきます。

A 「2-3」で作成した各距離ごとの線画の下にレイヤーを作成し、下地を塗っていく。今回は線画に沿って丁寧に塗り分けていくので、まずは塗り残しがわかりやすいように目立つ色で塗る。

B 塗り残しがないことを確認したら、空気遠近法を意識しつつ、**A**の色をベースとなる陰色に調整していく。色は、彩度と明度のバランスで細かい部分が変わって見えてくるので、色調補正などの数値に頼らないようにする。［編集］メニュー→［線の色を描画色に変更］で色を視認しながら塗りつぶしていく。塗りつぶしたら、線画のレイヤーの合成モードを「乗算」に変え、陰色のレイヤーに「下のレイヤーでクリッピング」しておく。



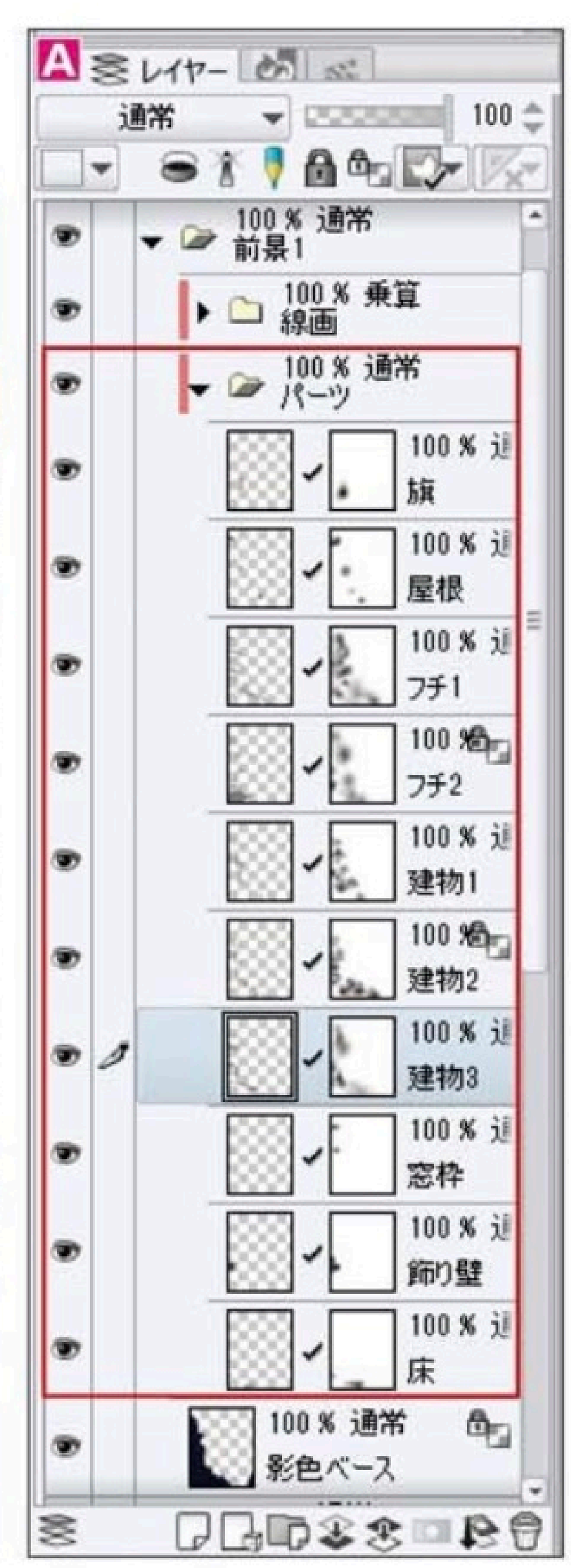


3-2 各パーツの固有色となる色を塗る

陰色のベースが決まったら、各パーツごとの固有色を塗っていきます。固有色は、自然光が当たることでできる、極端に明るくもなく、暗くもなっていないそのものの色ですが、この時点では光源を一切考慮せずベタで塗っていきます。

A 各距離のレイヤーフォルダー内に、パーツ塗り分け用のレイヤーフォルダーを作成、「3-1」で作成した陰色のレイヤーに「下のレイヤーでクリッピング」する。レイヤーフォルダー内にレイヤーを作成しながら、建物や地面、岩場などのパーツごとに塗っていく。この時点ではベタ塗りで陰色を隠してしまって構わない。



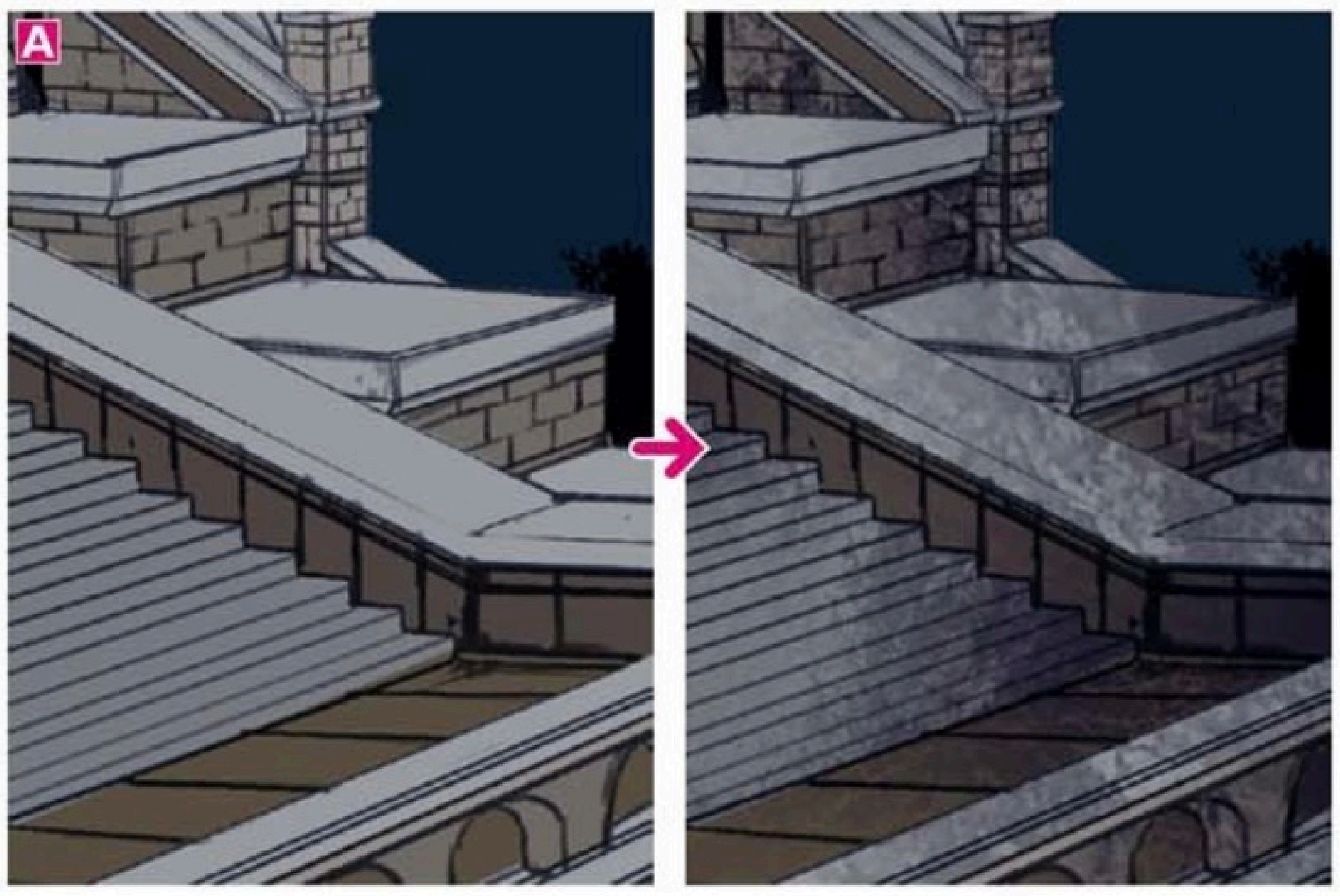


4 立体感を出す

4-1 陰をつける

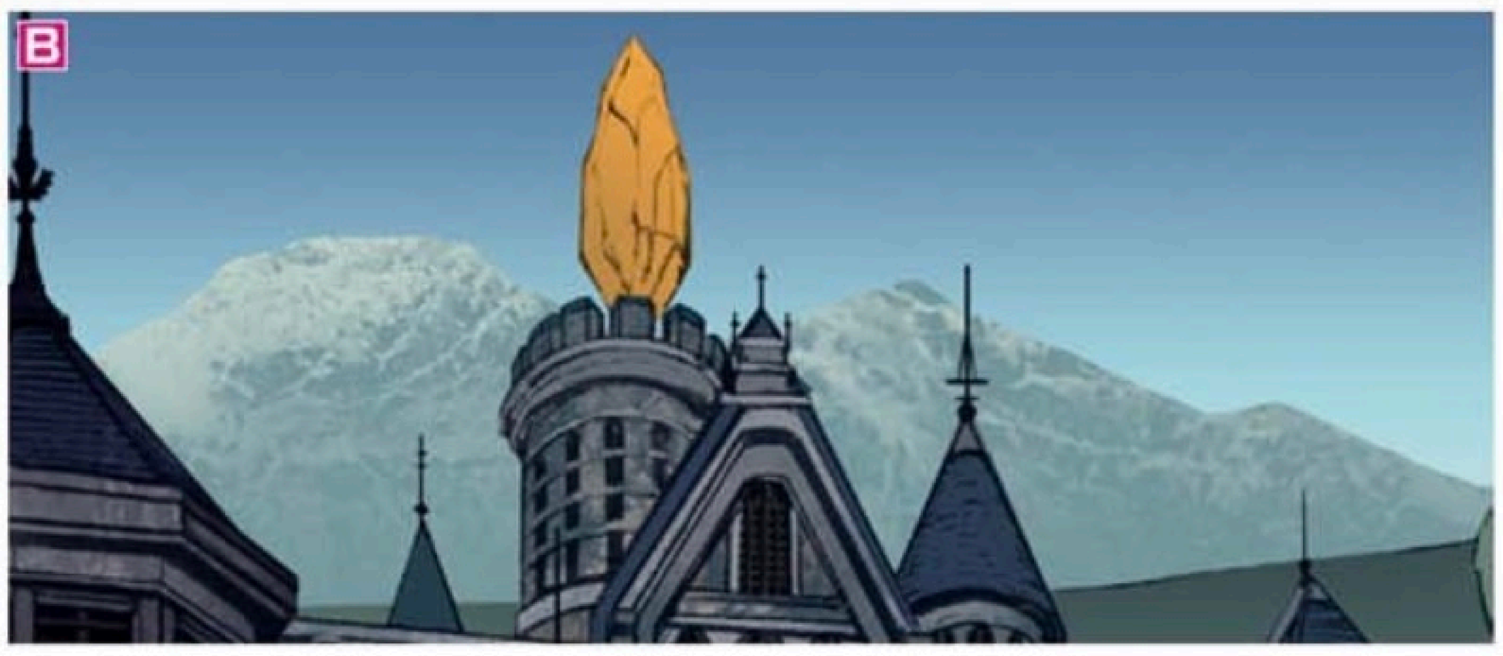
「3-2」で塗った各パーツの色を質感のある透明色のブラシで消していきます。すると、消した部分に「3-1」で塗った陰色が表示され、いい感じに陰がついていきます。今回のような入り組んでいるイラストの場合、丁寧に陰を塗っていくよりも簡単に質感を出しつつ陰をつけることができます。

A 透明色の「テクスチャ粗め」や「テクスチャ 1」といったブラシで、「3-2」で塗った部分を消していく。質感と陰を同時につけることができる。

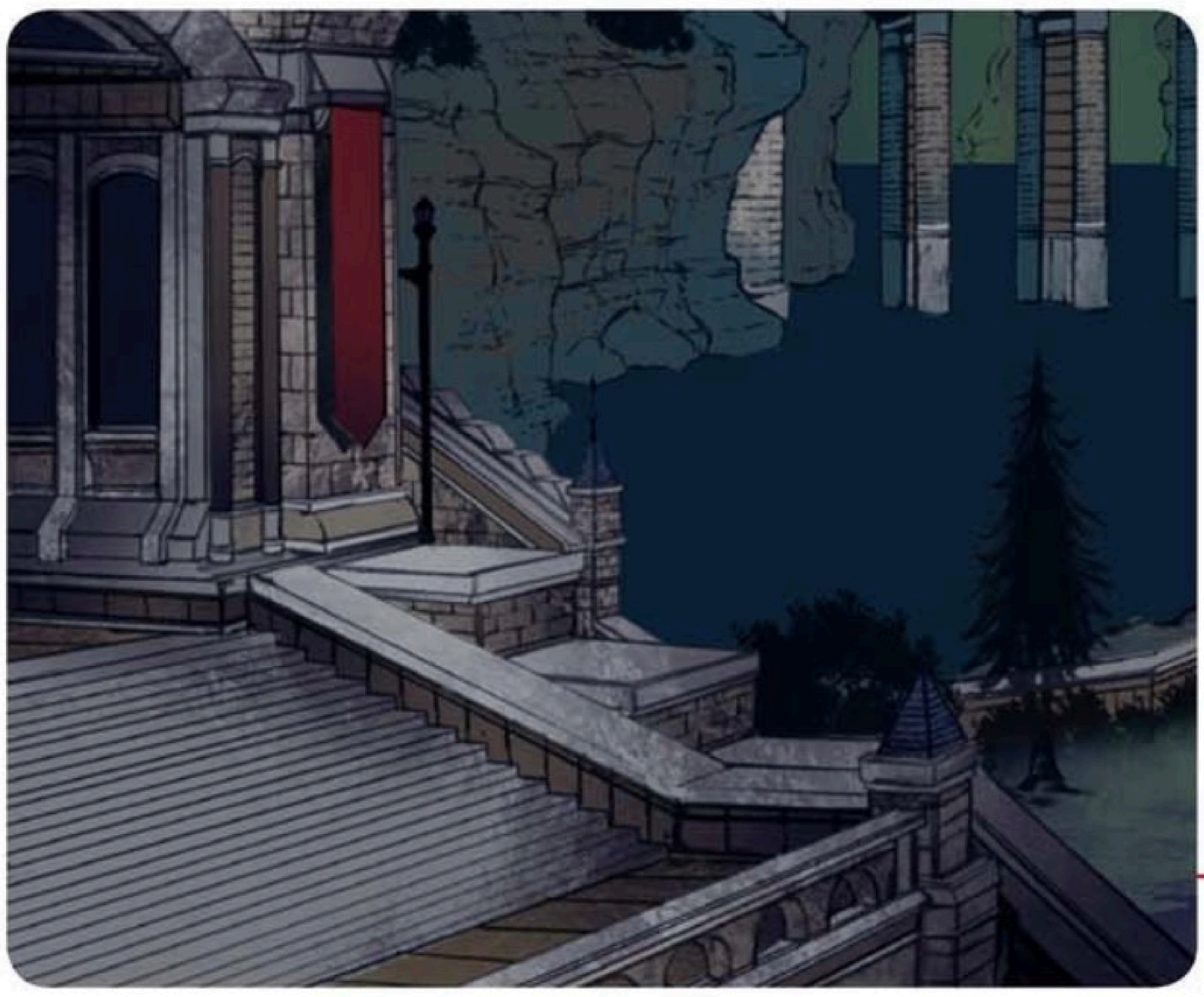




B 遠景の山は、テクスチャを貼って明るい部分を表現している。テクスチャの貼り方は P.125 の POINT を参照のこと。



C 全体的に陰をつけた状態。画面の両端や中〜遠景を重点的に消していくことで、その部分が暗くなり、結果、中央部分や近景が明るくなって目立つ。

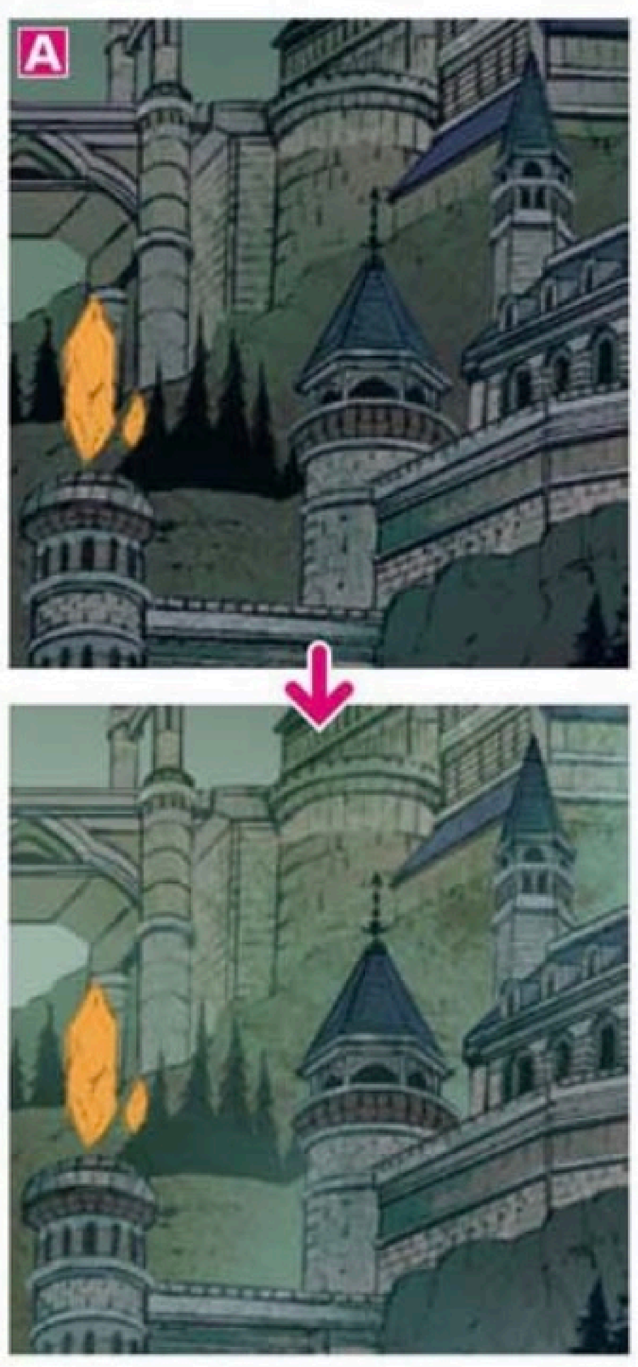




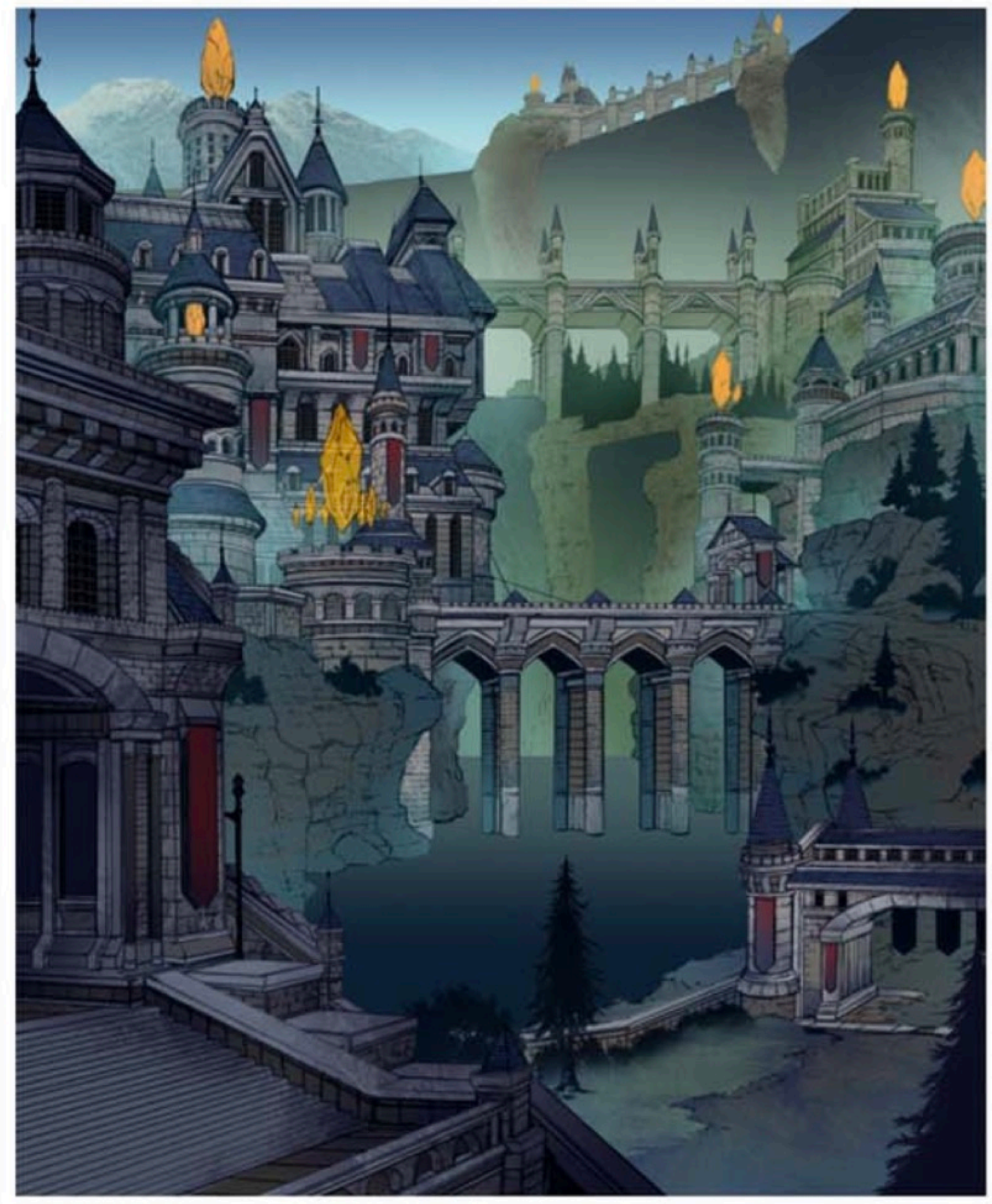
4-2 遠近感を強調する

色の境目をぼかしてなじませることで遠近感を強調します。

A 線画の上に「スクリーン」のレイヤーを作成し、「輪郭柔らか」ブラシで色の境目をぼかしていく。遠景にいくほど強くぼかすことで、遠近感が強調される。





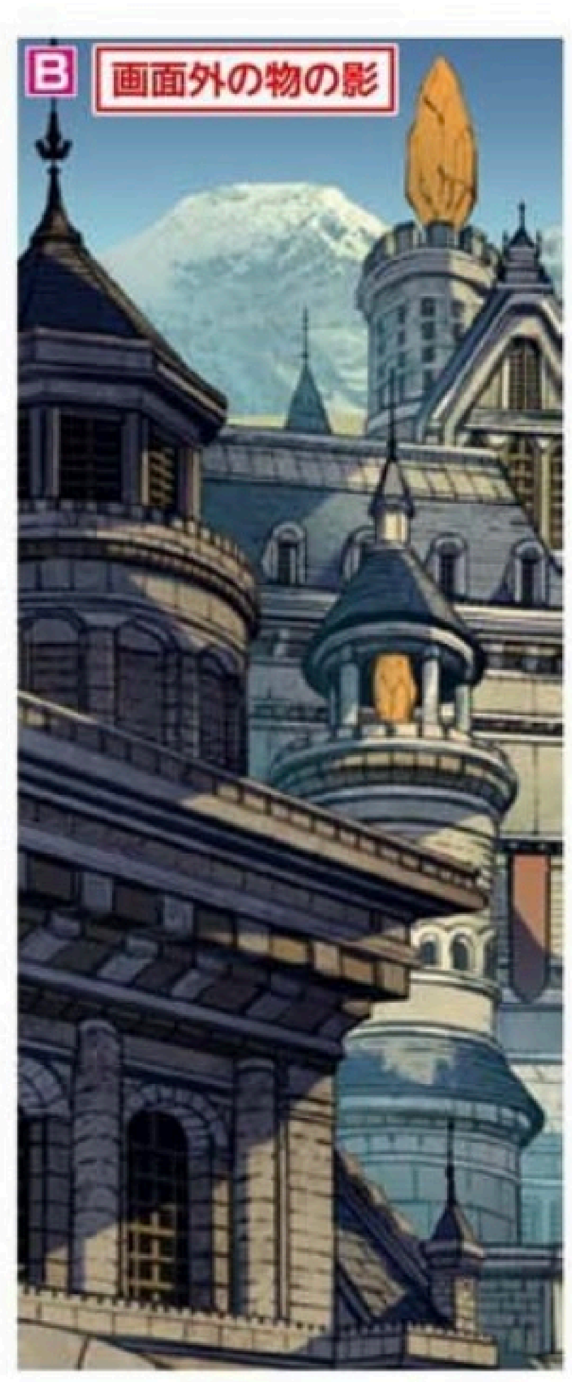


4-3 光源を意識して光を当てる

右上からの光源を意識して、明るくなる部分をざっくりと描いていきます。

A 線画の下に「加算（発光）」のレイヤーフォルダーを作成し、その中にレイヤーを作成しながら光を当てていく。右上からの光源を意識する。

B シルエットペインティングのときと同じように、画面外の物の影響による影も入れることで、イラストのスケール感を広げる。





まずはここを目指そう！ P.86参照

4-4 光に深みを出す

光の周囲を処理しました。目の錯覚により、明るい部分と暗い部分があると、境目の暗い部分が、より暗く見えることがあります。この錯覚をイラストに表現していきます。

A 「3-1」で光を描いたレイヤーのサムネイルを「Ctrl+クリック」（Mac の場合：⌘+クリック）で選択する。すると、選択範囲が作成される。

B ［選択範囲］メニュー→［選択範囲を拡張］を選択、表示されたダイアログに数値を入力し、選択範囲を拡張する（拡張するサイズは場所や画面サイズによって変わってくるが、このイラストでは 2px ～ 5px くらい）。

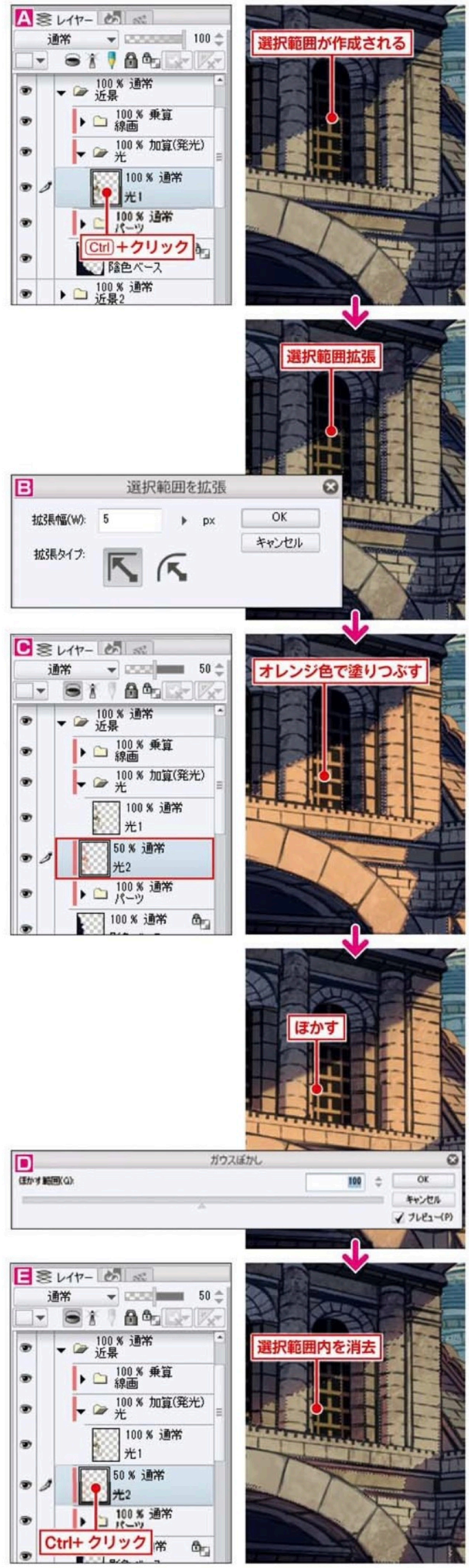
C 光のレイヤーフォルダーの下にレイヤーを作成し、拡張した選択範囲をオレンジ色で塗りつぶす。「3-2」で作成したパーツのレイヤーフォルダーにクリッピングし、レイヤーの不透明度を「50%」程度まで下げる。

D 選択範囲を解除し、［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［ガウスぼかし］を選択する。表示されたダイアログで数値を入力（ここでは、「100」）し、**C**で塗りつぶした範囲をぼかす。

E 再度「3-1」で光を描いたレイヤーのサムネイルを「Ctrl+クリック」で選択する。**D**でぼかしたレイヤーを、作成した選択範囲で消去する。

F 全体的に光の調整が終わった状態。光に深みと趣が出る。



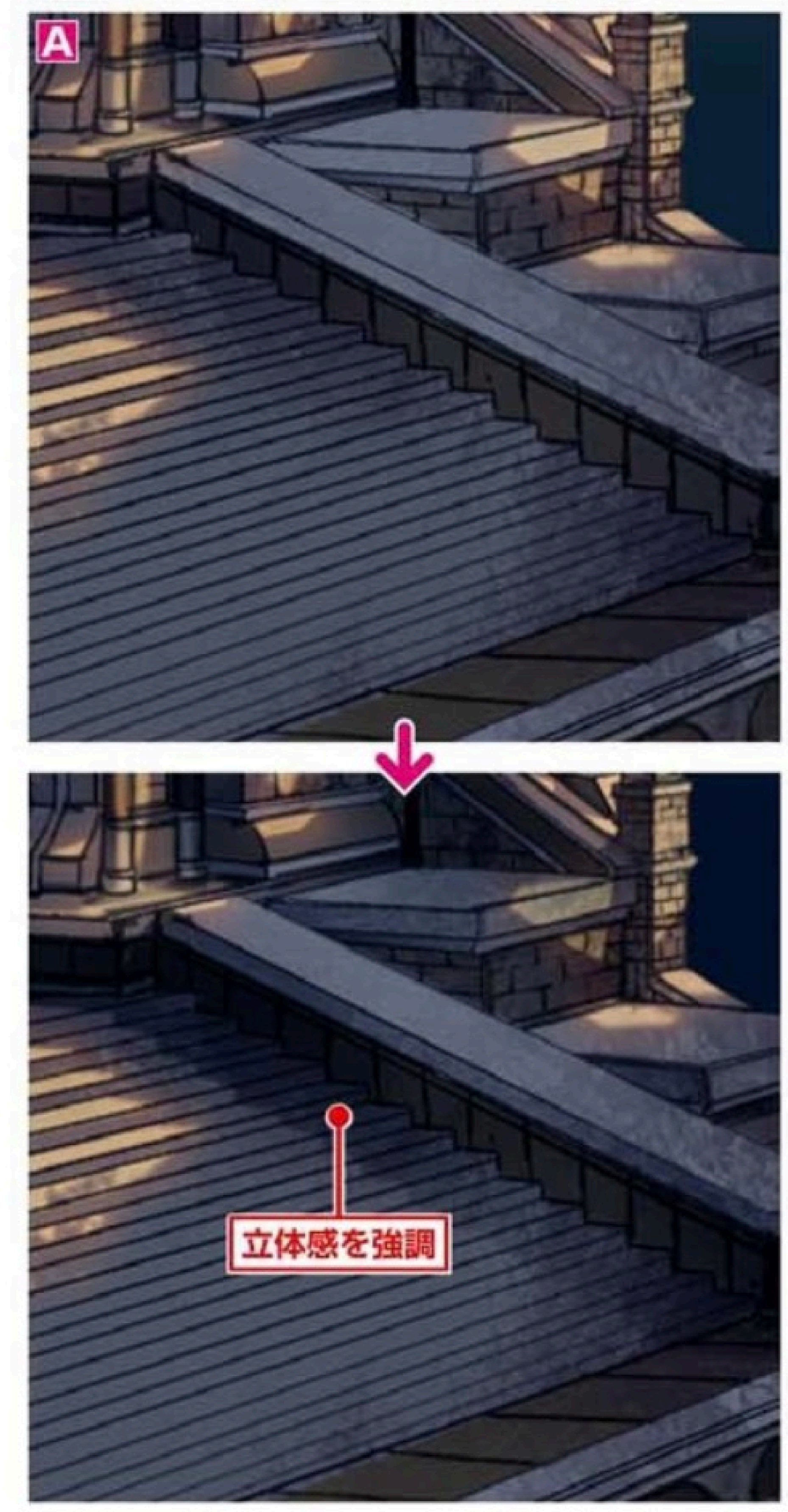


4-5 物の影を描く

物の影響によってできる影を追加していきます。

A 「3-2」で作成したレイヤーの上に「乗算」のレイヤーを作成し、物の影響によってできる影を描く。立体感が強調される。

B 影の濃さや深さによって、溝や凹凸の具合、影の元になる物の高さや距離を表現できる。





4-6 画面端や中～遠景のコントラストを調整する

ある程度全体の完成イメージが見えてきたので、ここで明暗のコントラストを強調していきます。

A もともと明るい部分は「スクリーン」、暗い部分は「乗算」のレイヤーを重ねて、明暗のコントラストを強調するように塗っていく。このとき、画面端や中～遠景は、近景や視線を集める部分に比べて暗さを強く出す。これは次の「4-7」の工程のための布石でもある。



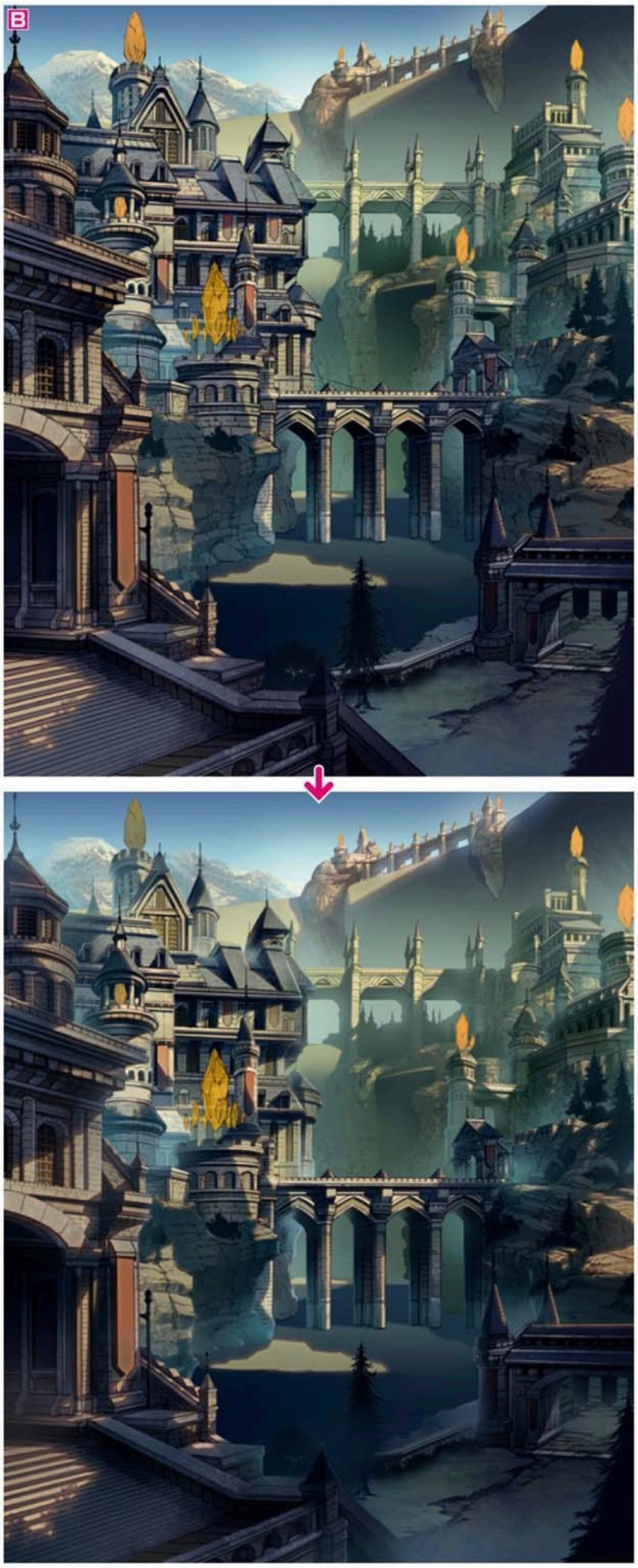
4-7 空気感を出しつつなじませる

線や色が周囲から浮いてしまっている部分をなじませていきます。ここで行う方法を使用すれば、ただ単純になじませるだけでなく、空気感を表現できるため一石二鳥です。

A 物の輪郭の端や「4-6」で暗さを強調した部分を、「スクリーン」のレイヤーを使用し、水色の「輪郭柔らか」ブラシで薄めて、「ぼかし」ブラシでぼかす。



B 「4-6」の工程と併せて、全体的に気になるところを調整していく。明暗のコントラストを損なわないまま、空気感を出しつつ浮いていた部分を自然にをなじませることができる。



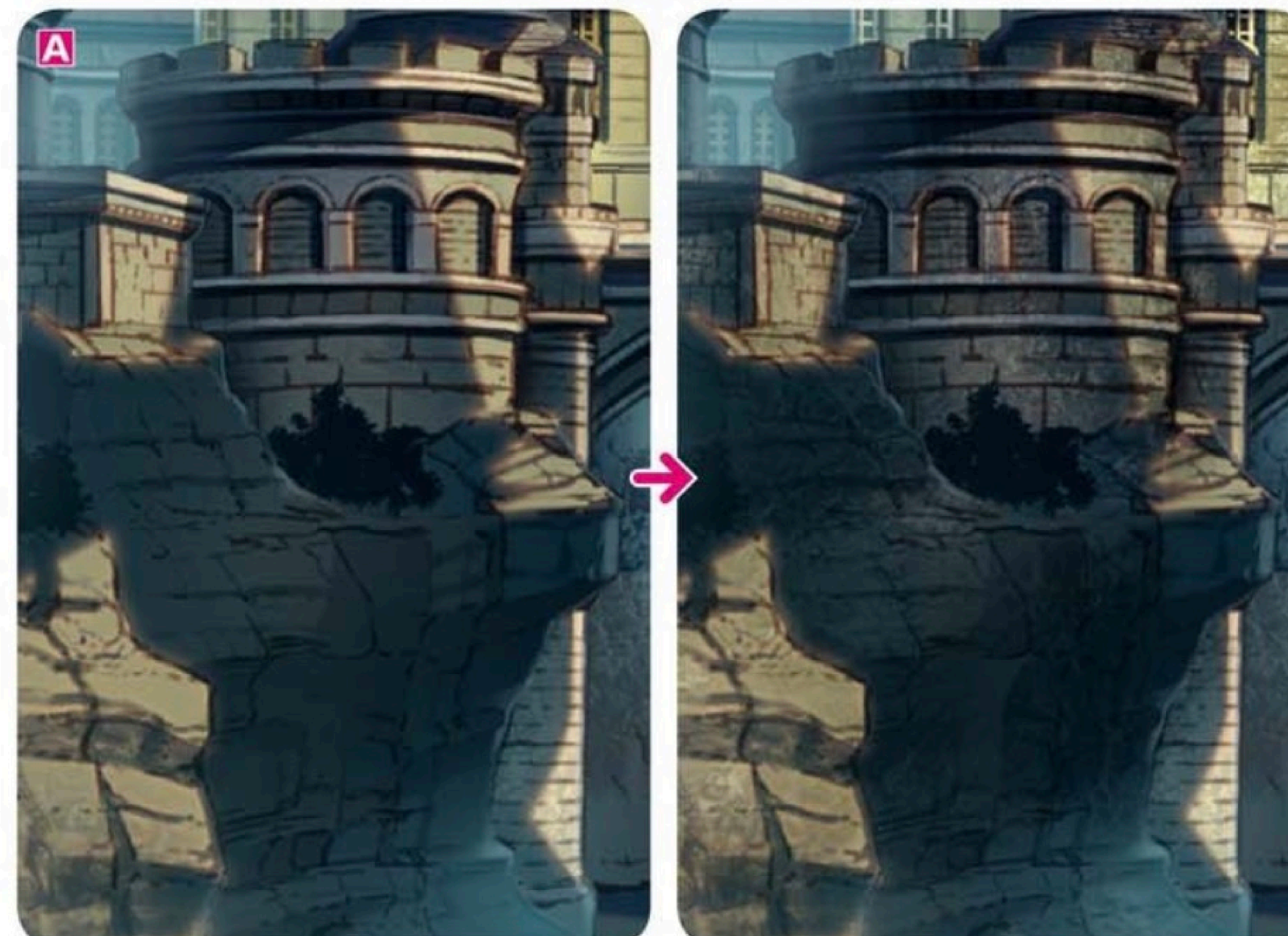
5 描き込む

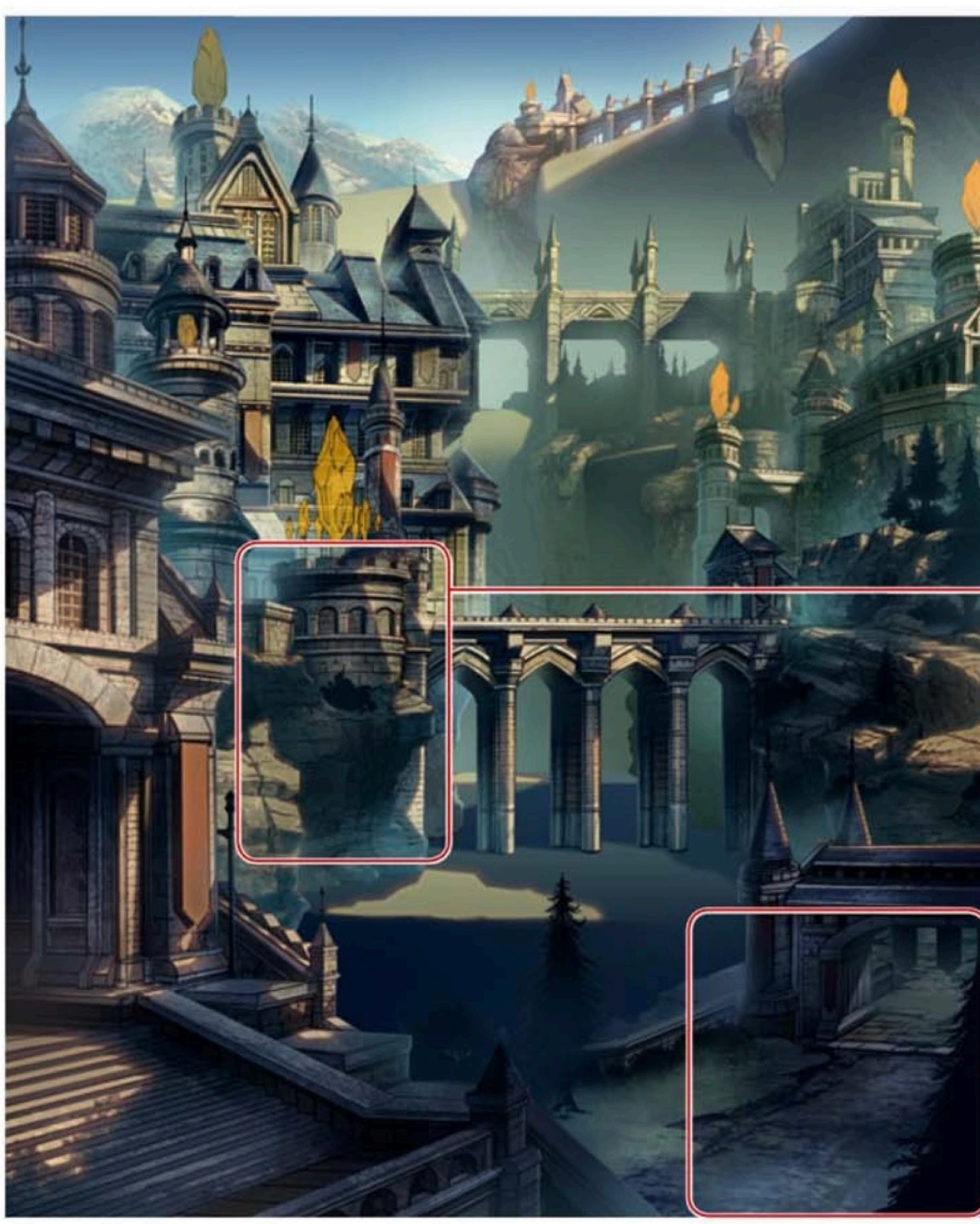
5-1 質感を追加して目立たせる

ここから、細部を細かく描き込んでいきます。
まず、質感の強いブラシでの描き込みやテクスチャを貼り込むことで、各部の質感を強調していきます。
「4-6」「4-7」の部分とは逆に、画面の近景や中央に近い部分を重点的に処理しています。各部位の情報量が増えるので、イラストを見る側の視線を集めることができます。

A 石造りの建物や岩場は、テクスチャを貼ることで質感を出していく。テクスチャの貼り方は P.125 の POINT を参照のこと。

B 地面は質感の強い「地面」ブラシなどで描き込む。左右のブラシストロークがポイント。





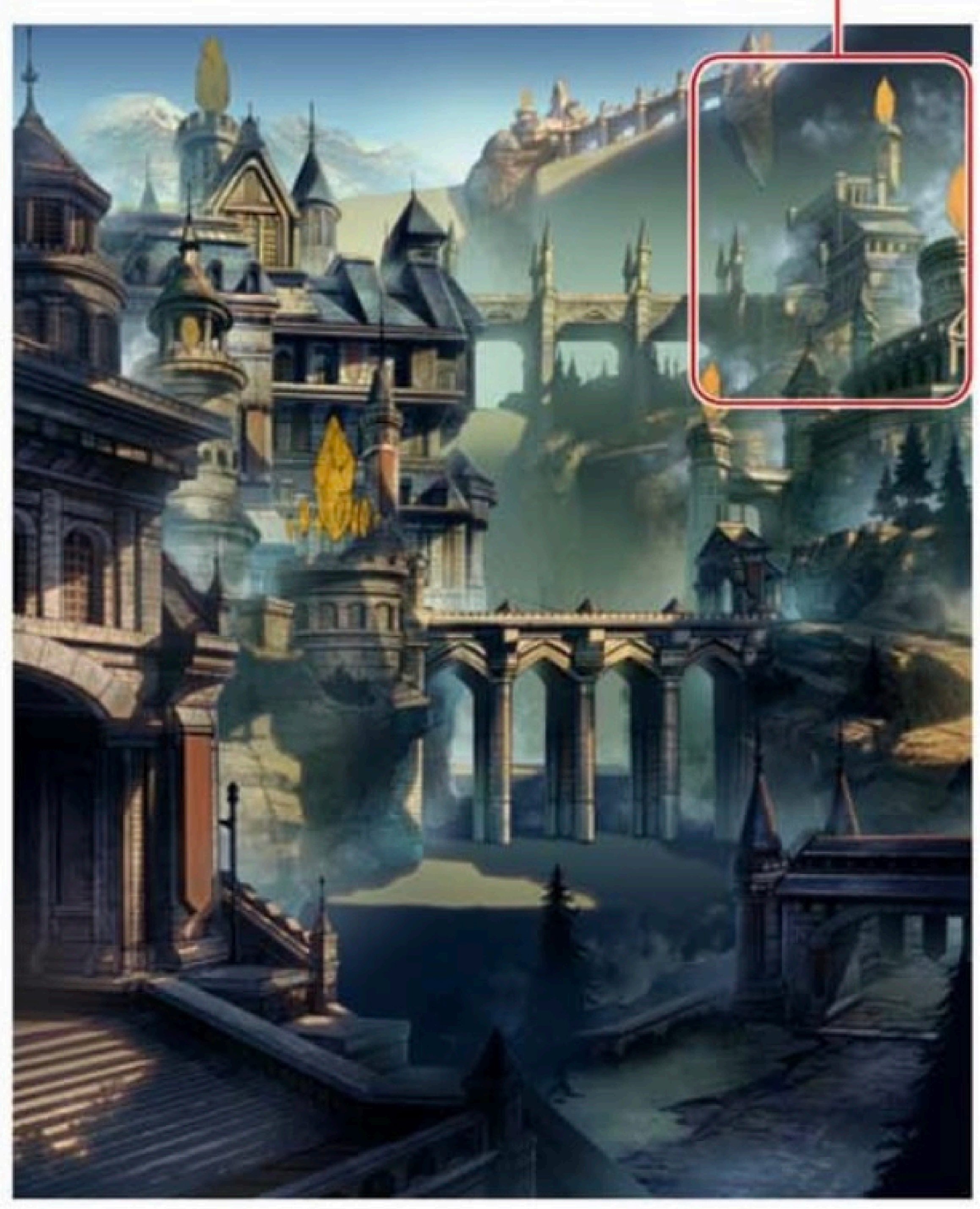


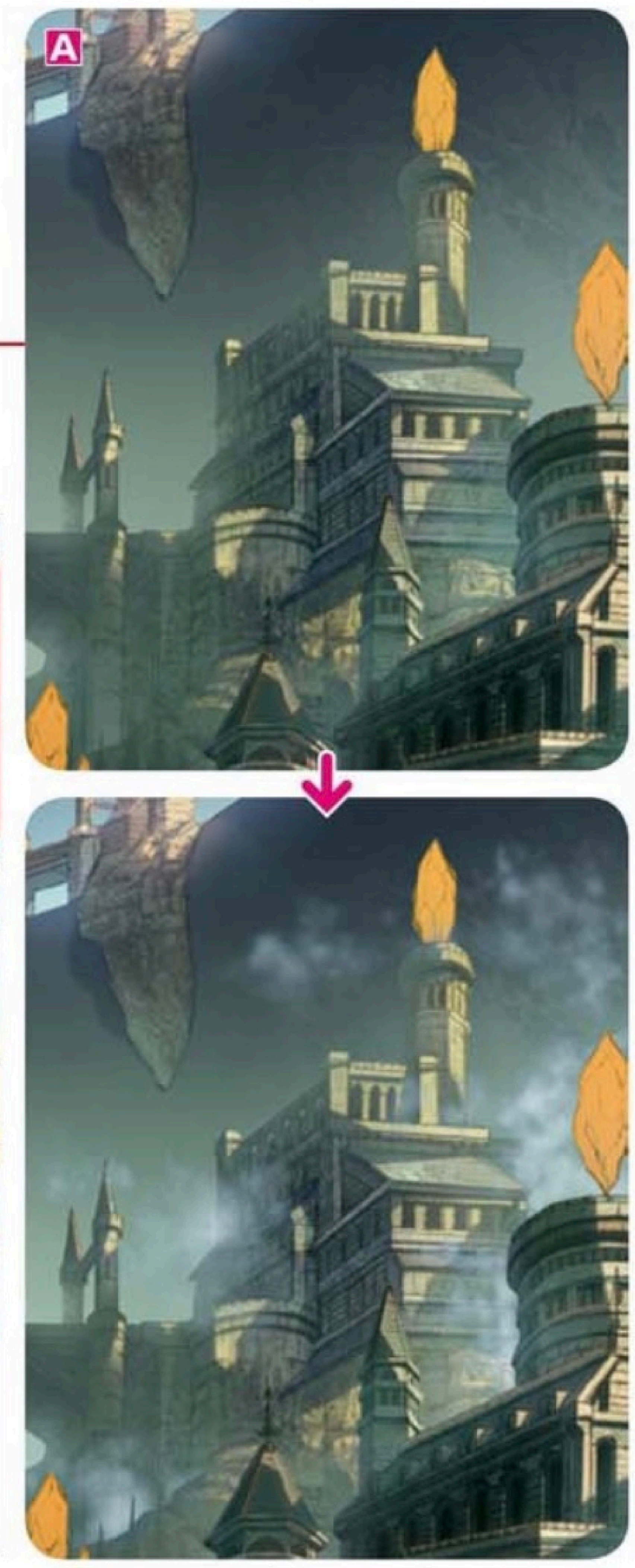
5-2 霧を描く

イラストの各部に霧を描いていきます。
霧はそれほど手間をかけずに描くことができ、描くだけで下記のようにさまざまな効果があります。

- 画面をにぎやかにする。
- 遠近感の強調。
- 空気感の強調。
- 水の多いロケーションを説明する。

とくに今回のような水をテーマとしたイラストでは積極的に描いていきましょう。

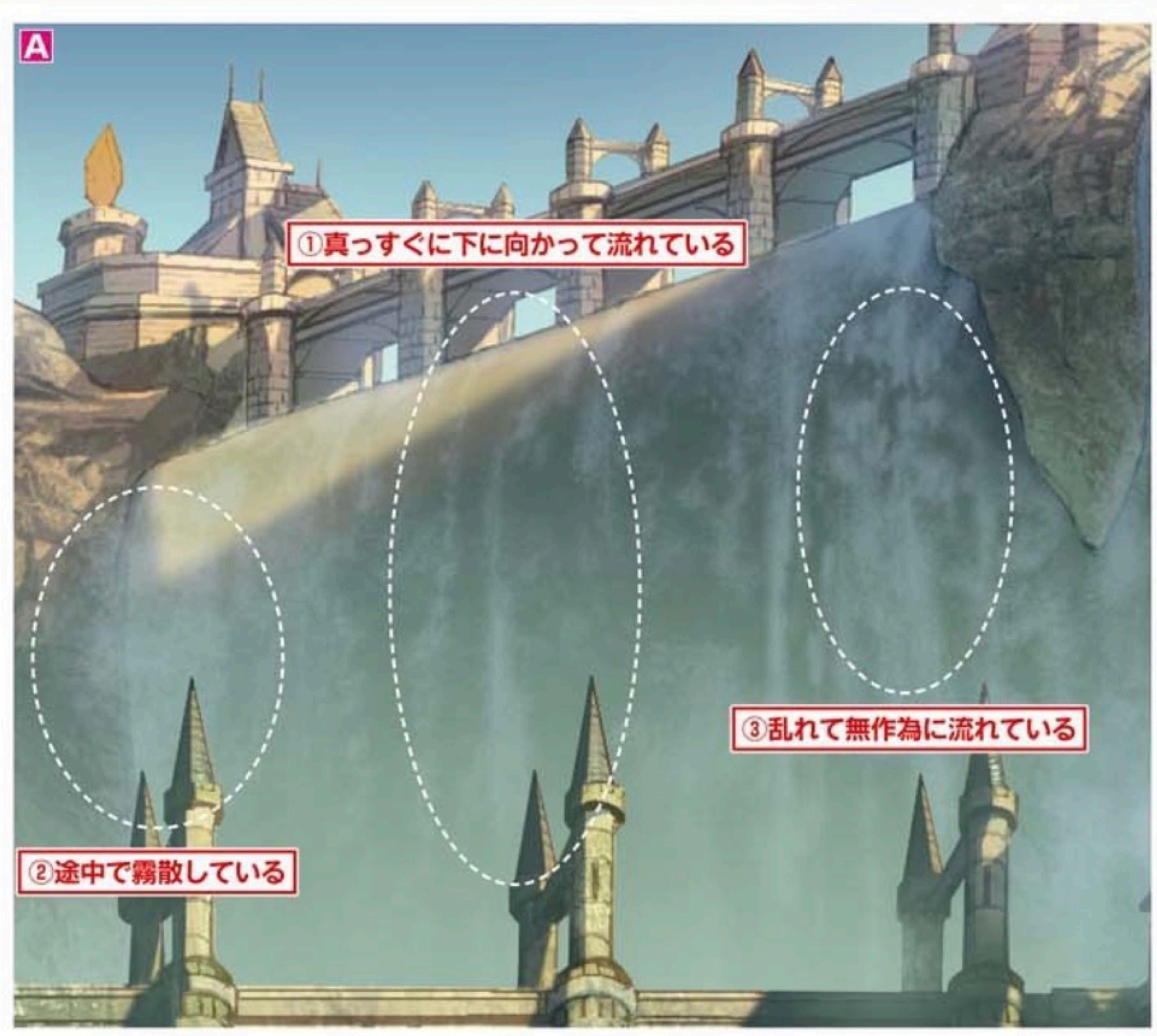




A 各距離のレイヤーフォルダーの上に霧用のレイヤーフォルダーを作成し、その中に「通常」や「スクリーン」、「加算」のレイヤーを作成しながら、うっすらと立ち込める霧を描いていく。描き方は基本的に雲と同様に「雲 柔」ブラシ１本で描いていく。雲の詳しい描き方は、P.38「1-1」参照のこと。

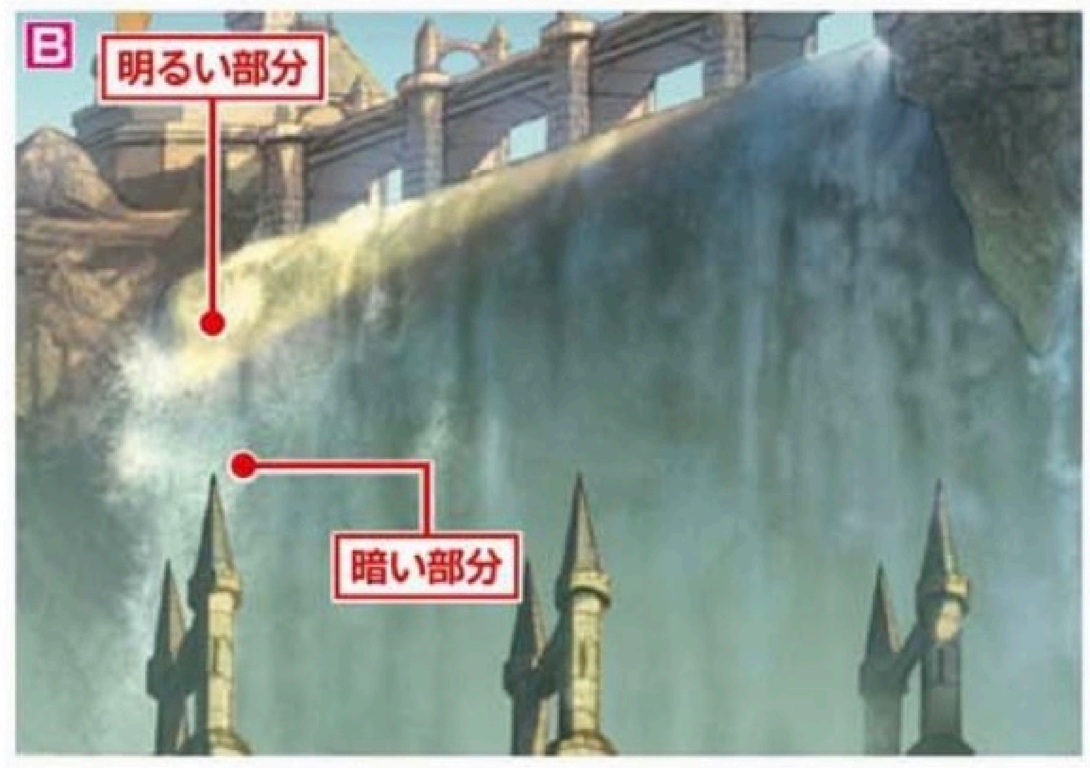
5-3 滝を描く

イラストのテーマ「水」を直接的に表現している部分である滝をダイナミックに描いていきます。どのようなルートを辿って画面上部から中央に向かって水が流れていくのか、見えない部分もきちんと意識して描きましょう。



A 遠景のレイヤーフォルダー内に「スクリーン」のレイヤーフォルダーを作成し、その中にレイヤーを作成しながら流れる水のベースを描く。ここでは「滝」ブラシで、「①真っすぐに下に向かって流れている部分」「②途中で霧散している部分」「③乱れて無作為に流れている部分」の大きく３種類の流れを描いて変化をつけている。

B　Aで滝を描いたそれぞれのレイヤーの上に、「加算（発光）」のレイヤーをクリッピングし、光が当たって明るくなっている部分を塗る。さらに、滝のフチや岩との接地面のなどの流れが急に変わる部分を重点的にハイライトを描き加える。
逆に、「乗算」のレイヤーで暗くなる部分を明るい部分との対比で描くが、あまり大げさに暗くしないように気をつける。

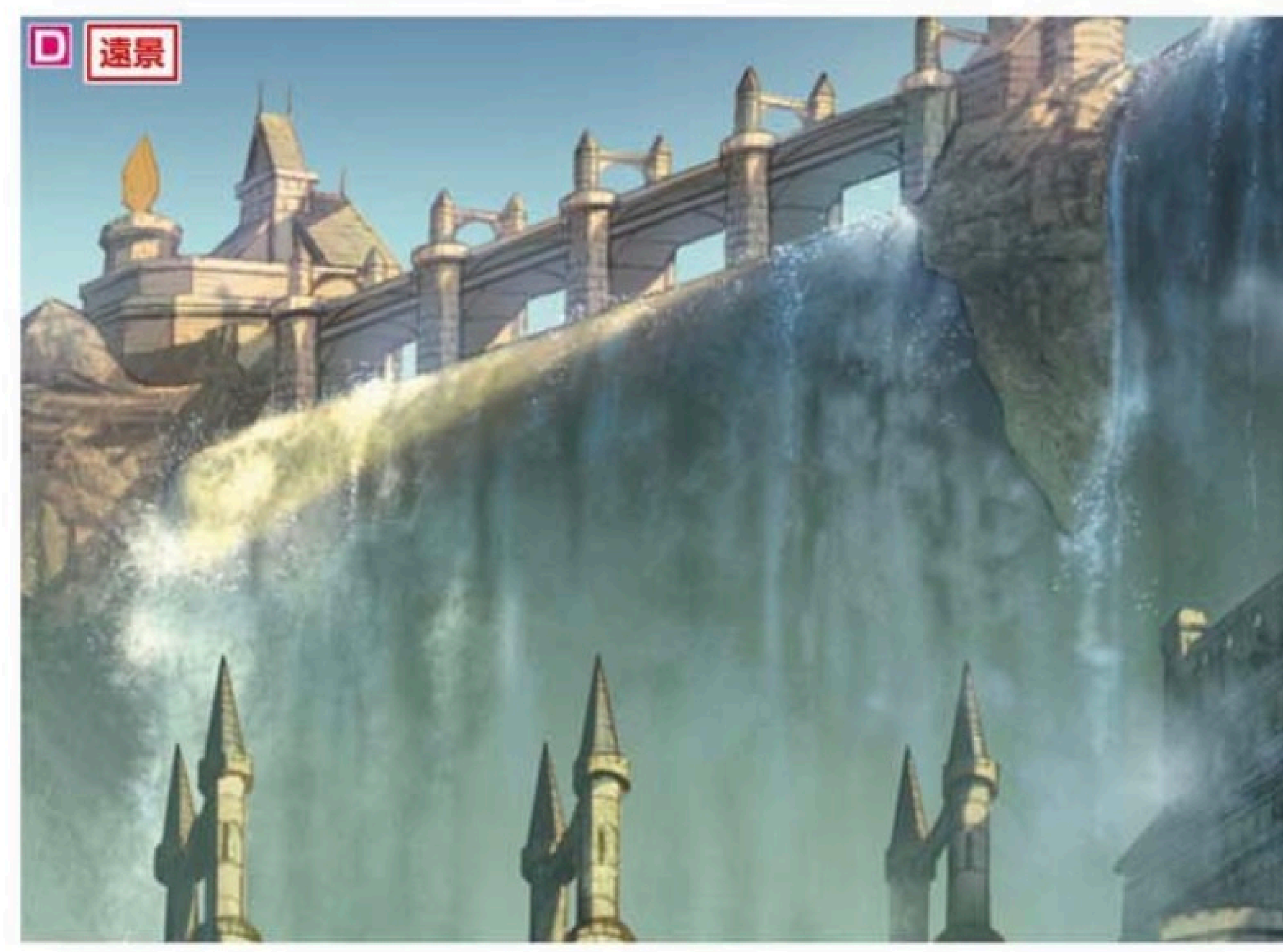


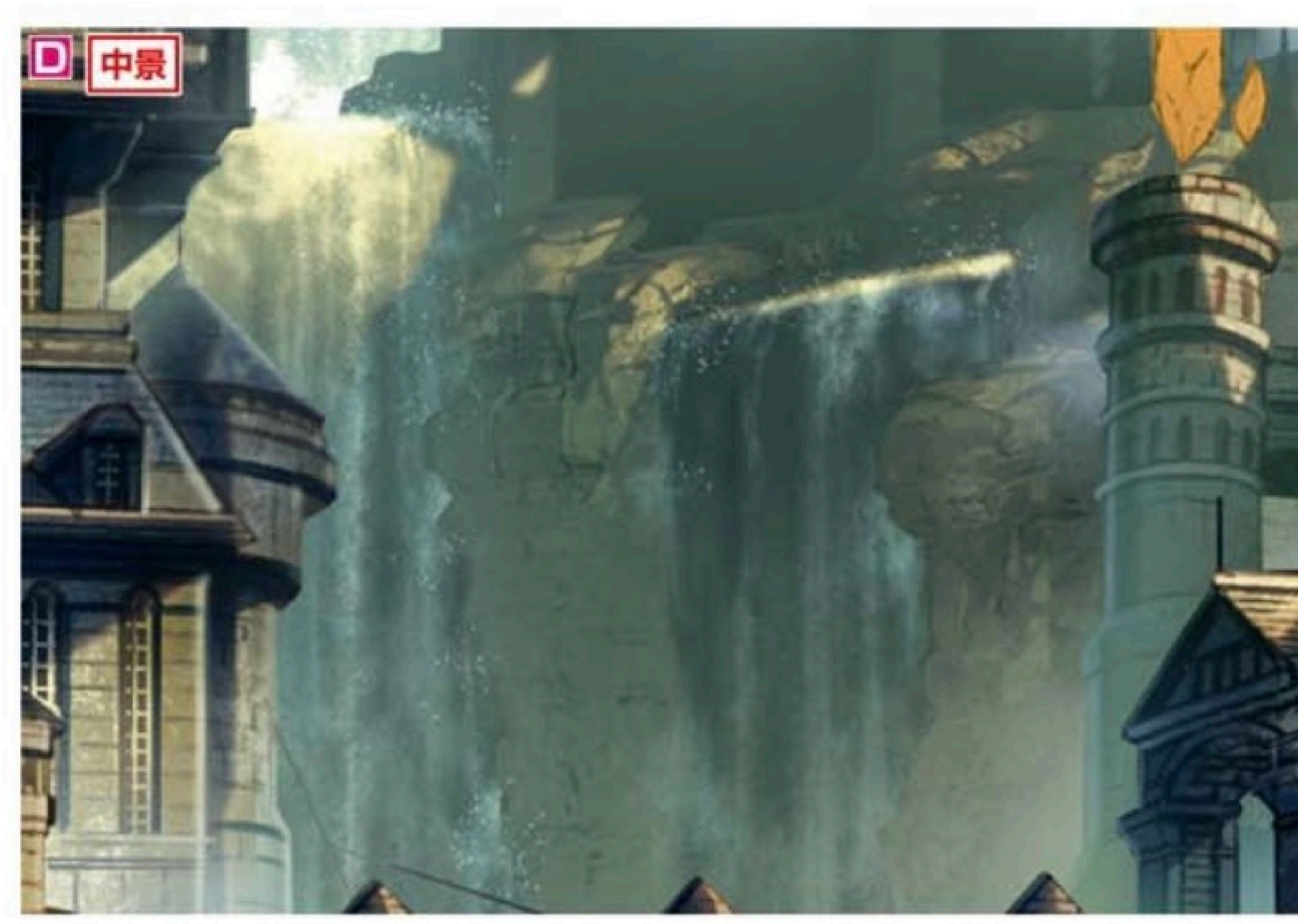


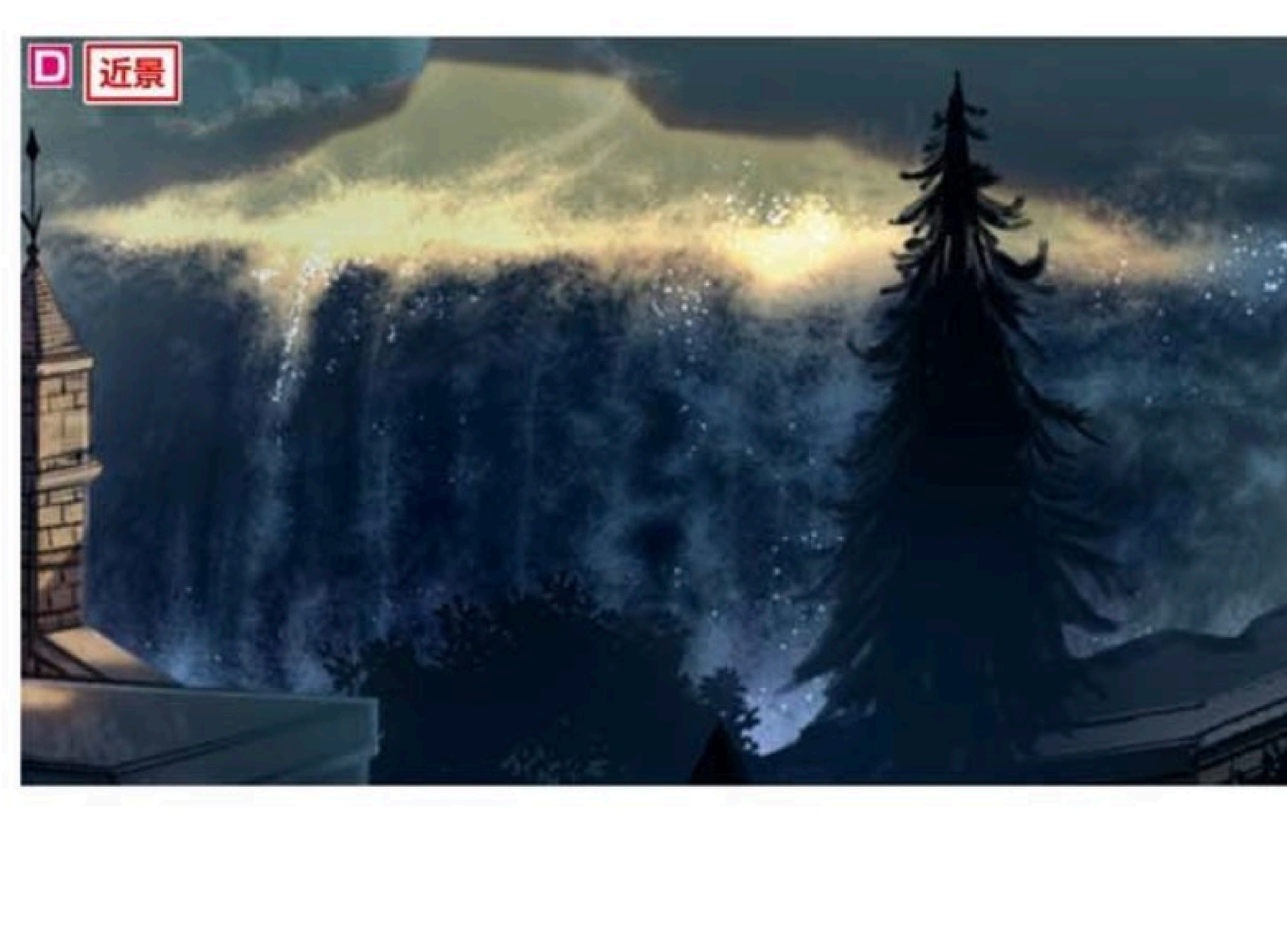
C　細かい飛沫を加える。こういった細かい部分にも気を使うことでイラストにリズムが生まれ、リアリティがぐっと増す。

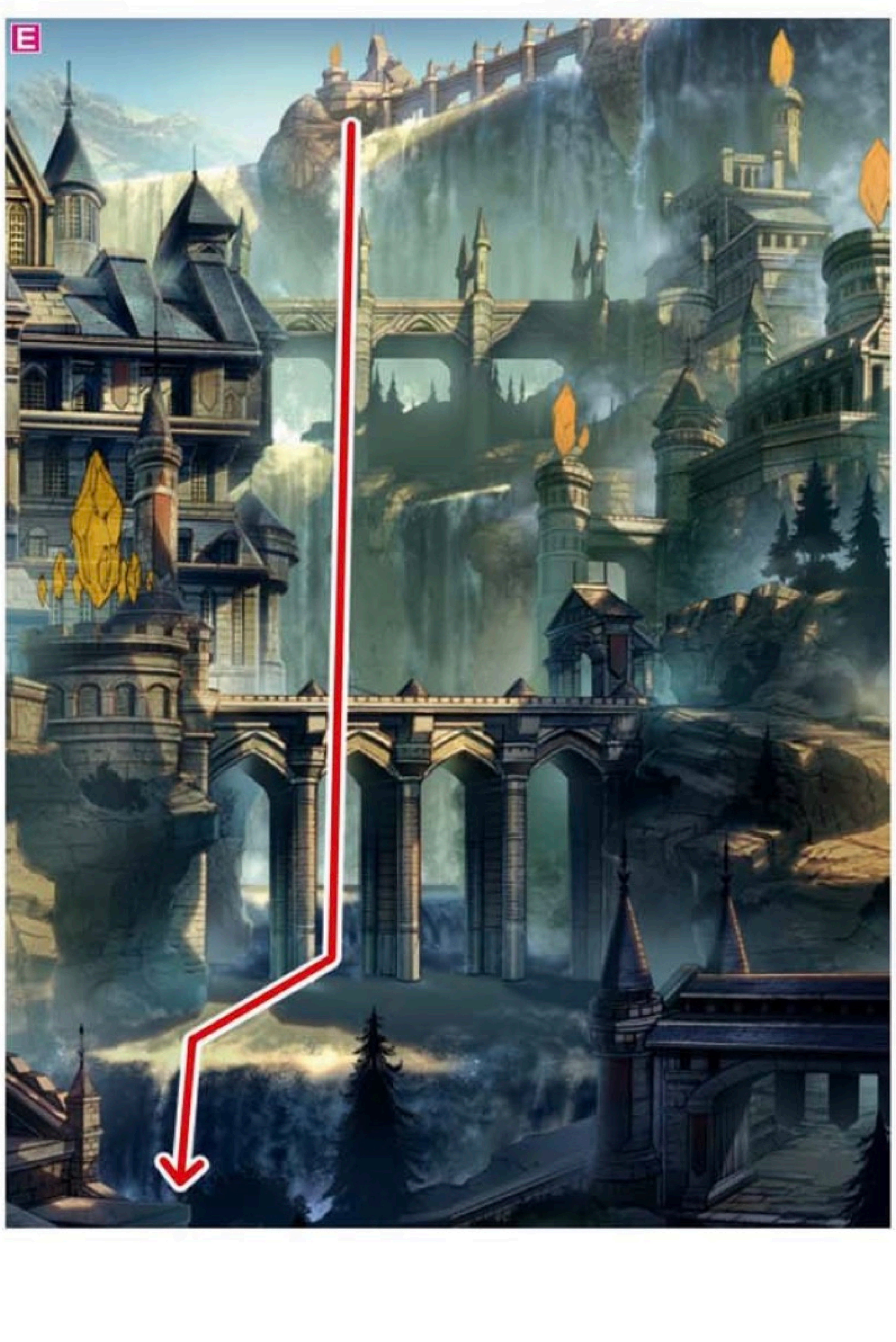
D　ほかの滝も同様に描き込む。空気遠近法を意識して、近景になるほど明暗のコントラストが強くなるように心がける。

E　滝全体を見ると図のような感じになる。建物に隠れて見えない部分の流れも整合性が取れるように描く。









5-4 水面を描く

中央やや下に位置する水面を描きます。描き方は、P.43「4-1」も併せて参照ください。

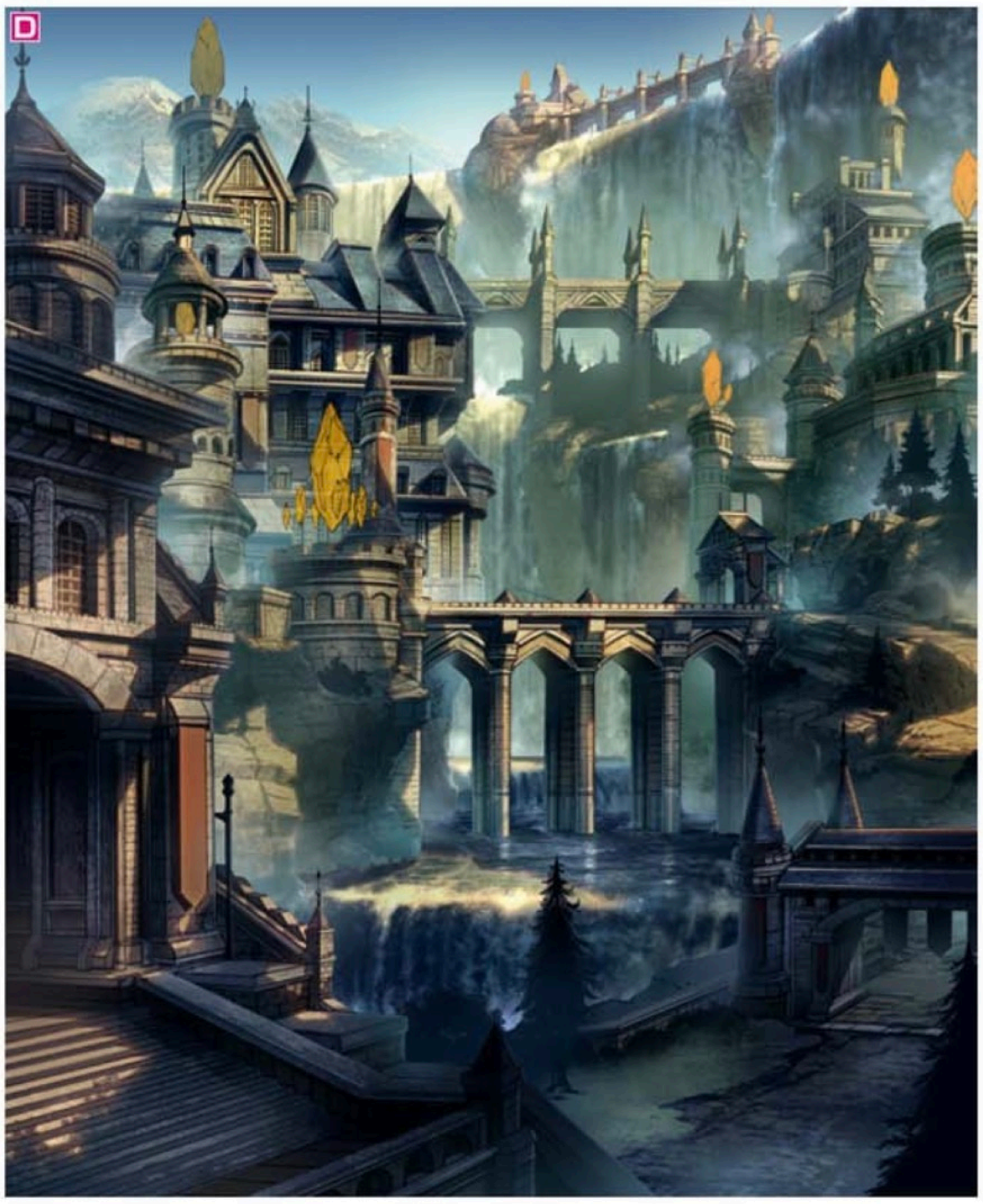
A 「加算（発光）」のレイヤーを作成し､水面が揺らいで明るくなる部分を描く。細くシャープな感じで波打つように描く。横方向のブラシストロークがポイント。

B **A**の上に「乗算」のレイヤーを作成し、暗い部分を描き加えて明暗のコントラストを強調する。暗い部分は明るい部分とは逆に、ぼやけて大雑把な感じに描く。

C 橋脚による照り返しを描く。**A**で作成したレイヤーに、「加算（発光）」のレイヤーをクリッピングし、照り返しになる部分のみ強調するように描く。

D 滝と水面が描き終わった状態。

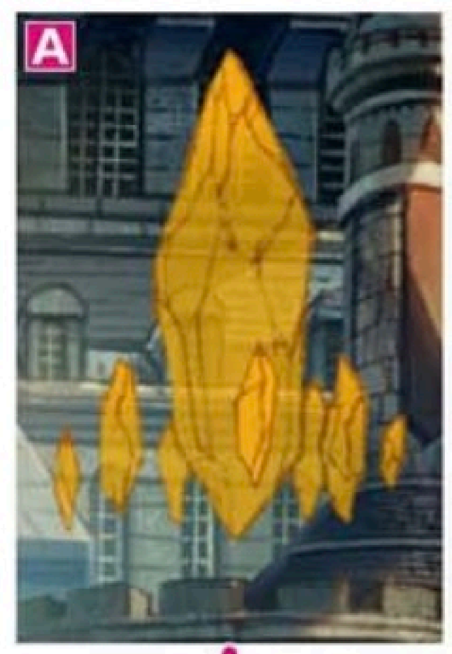




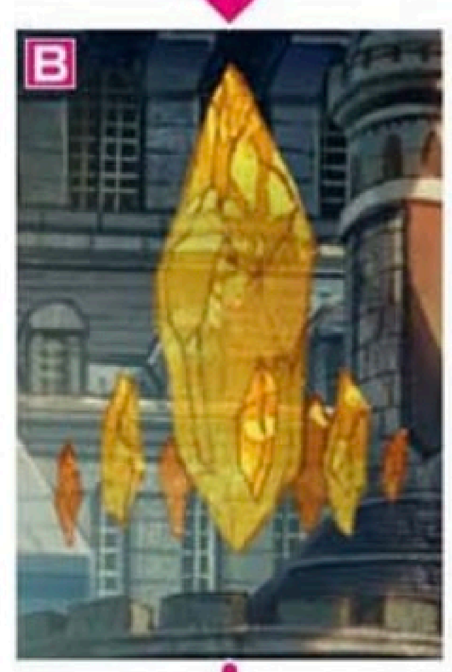
5-5 クリスタルを描く

各建物に設置されているクリスタルを描きます。「このクリスタルは何なのか？」「どうして浮いているのか？」「都市機能を支えている魔法燃料？」など、イラストを見る側のさまざまな想像力をかきたてることができる要素がクリスタルです。

A　線の色を明るい黄色に塗り替える。



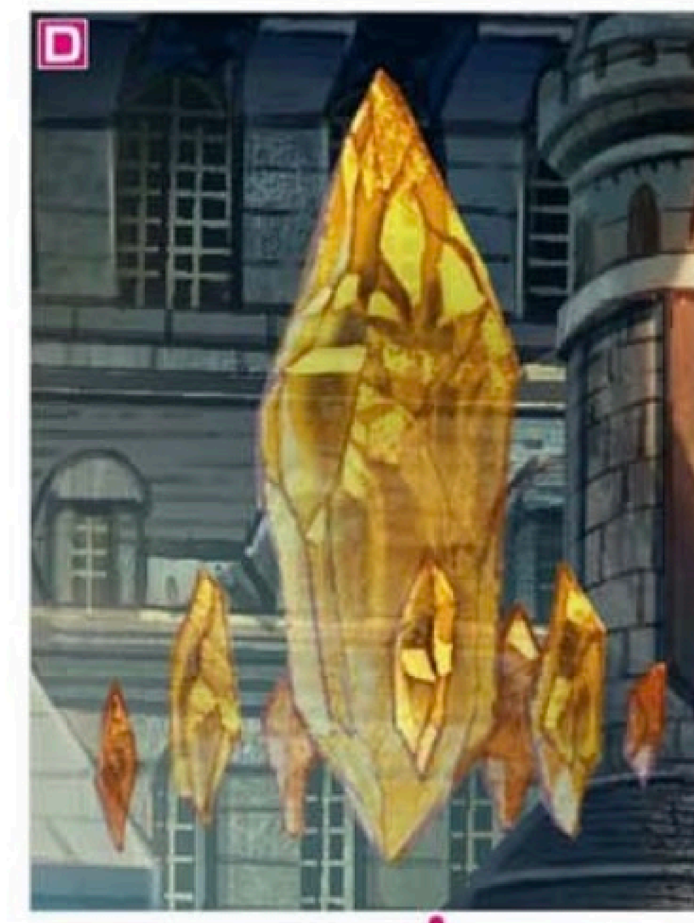
B　下地の上に「加算（発光）」のレイヤーを作成し、「岩壁凹」ブラシを使用して質感を出していく。最終的にハイライトでツヤツヤさせるので、ある程度ざらざらでも構わない。
さらに、上面の光の当たっている部分を描く。ついつい側面のハイライトも一緒に描きたくなるが、この時点で上面の色と側面の色を同じにしてしまうと立体感が出ないので、まずは明るさを抑えた色で上面だけを描く。



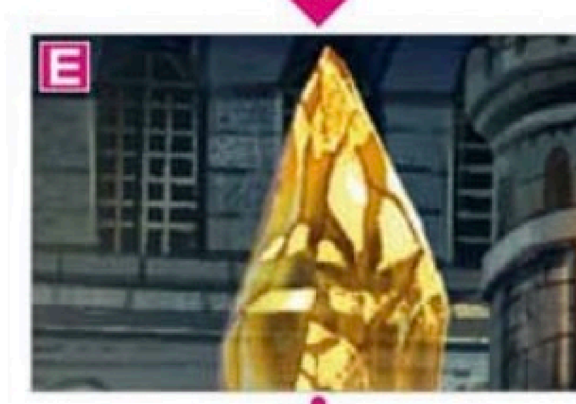
C　光を強く反射する表面部分に比べて中央部分は暗くしていく。また、下部になるほど薄くなるようなグラデーションをかけ、上部との明るさの違いを出す。
このとき、線画の下に「乗算」レイヤーを作成して塗るのがポイント。



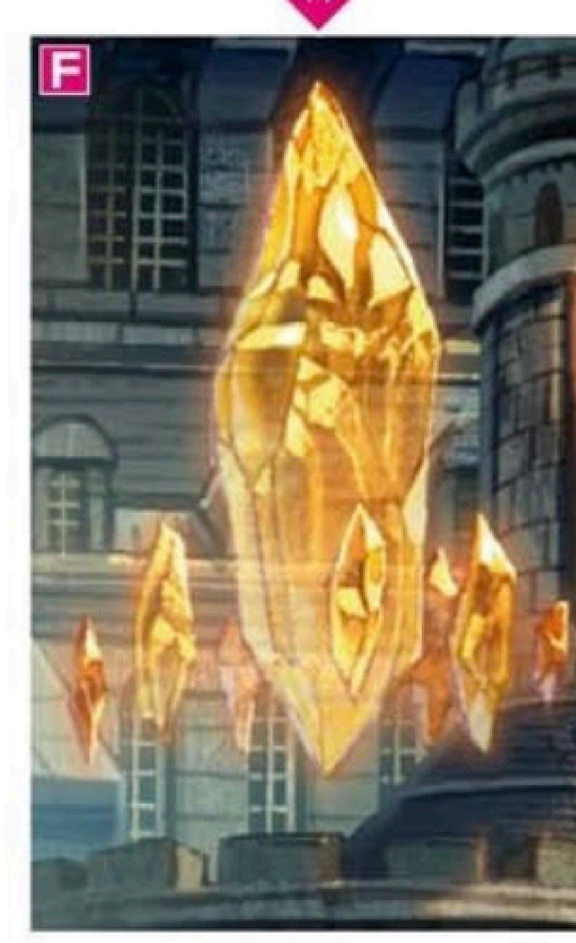
D　Cの上にレイヤーを作成し、下部や光源とは逆方向からの反射光を描く。合成モードは使用せずにうっすらと水色を入れた。



E　ここでハイライトを描く。「加算（発光）」のレイヤーを一番上に作成し、強い反射を表現するために白に近い色になるように描く。



F　Eの上に「加算（発光）」のレイヤーを作成し、「輪郭柔らか」ブラシを使用して輪郭を薄くオレンジ色でぼかすことで、ぼんやりと発光させる。クリスタル自体を発光させることで超常的な力を感じさせる。



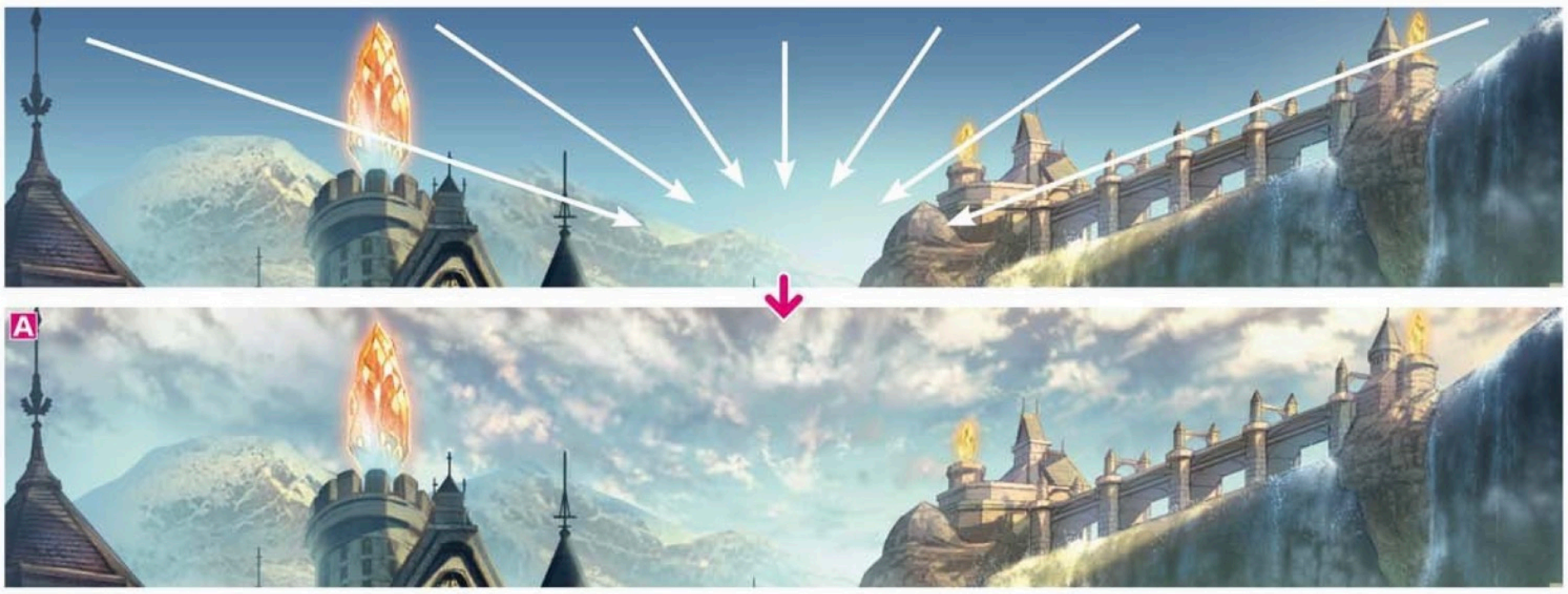


G　ほかのクリスタルも同じように描いていく。ここでも空気遠近法を意識し、遠景になるほど色が薄くなるようにしている。ただし、発光している物体なので、最低限同じ色に見える程度には変化を抑えている。

5-6 空を描く

空に雲を描き込んでいきます。描き方は、P.38「1-1」やP.61～P.62「1-1」～「1-4」、P.98「4-3」、P.112「4-4」も併せて参照ください。

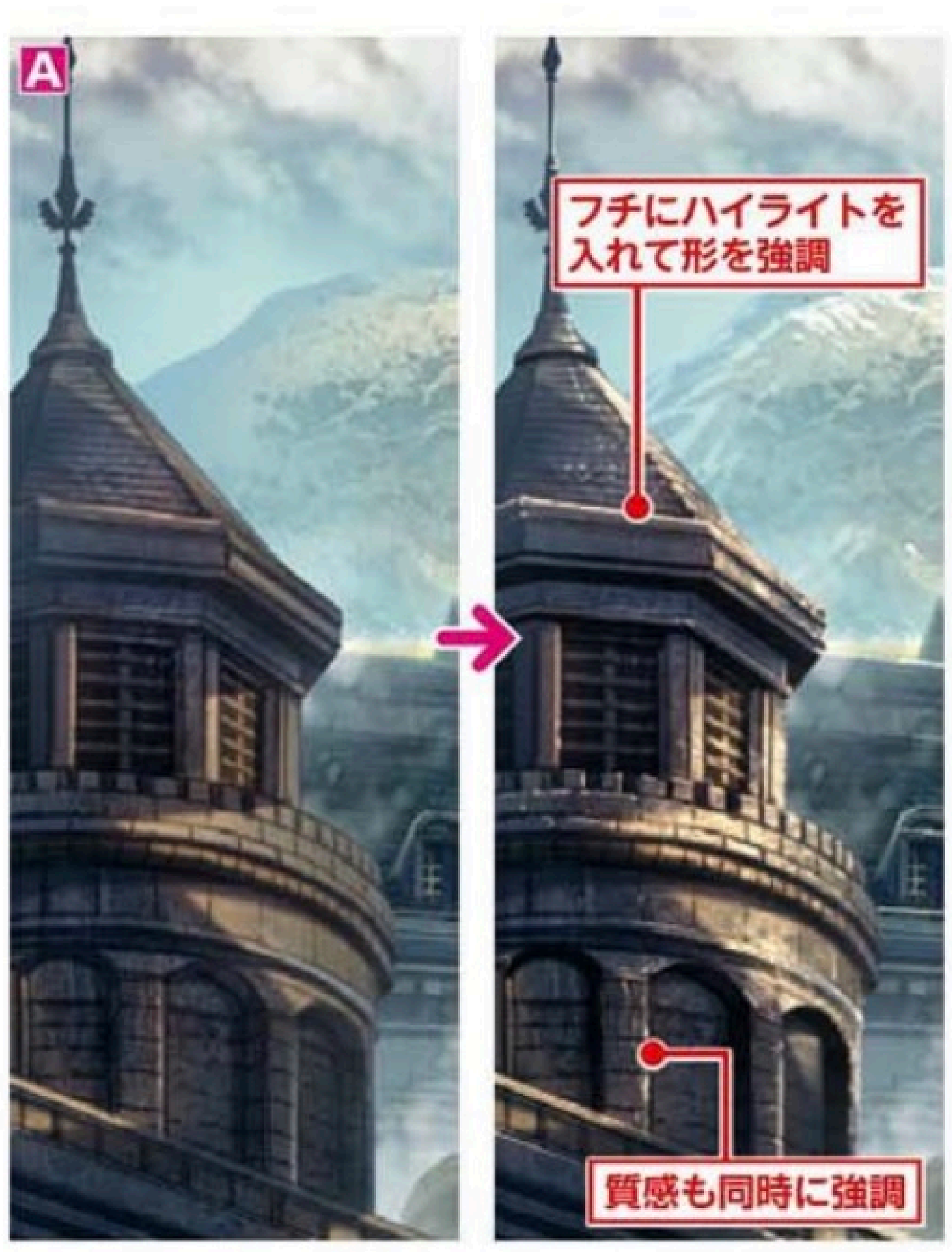
A さまざまなパースが混在しているイラストなので、これ以上複雑にならないようにシンプルに中央にまとまるような流れで描く。



5-7 ハイライトを描き加える

各部にハイライトを描き加えていきます。ハイライトを入れることによってイラストの立体感、物の形が強調されます。なお、ハイライトを入れる際は質感を強調することも意識しましょう。

A 「メイン塗り」ブラシで建物の質感を強調しつつハイライトを入れていく。フチにも重点的に入れることで立体感や物の形も強調される。手を痙攣させるように線を引くと、ガタガタになって質感が出る。





6 仕上げ

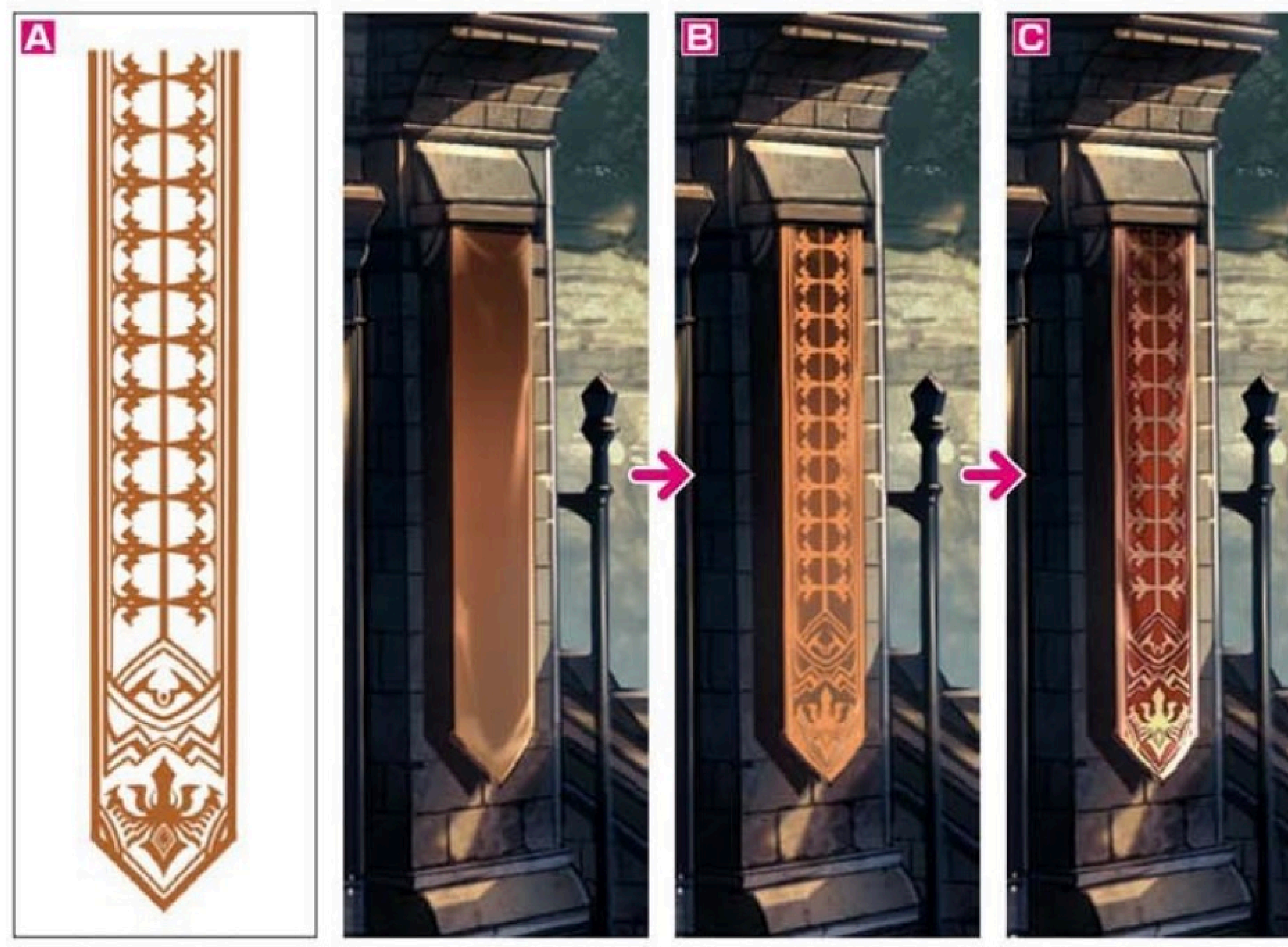
6-1 旗を描く

建物を飾る旗を描き込みます。図柄を用意し、テクスチャを貼るのと同じ要領で貼っていきます。今回描いた旗はメタリックな質感をイメージしており、こういった質感の物は描いていると気持ちいいのですが、あまりやりすぎると画面から浮いてしまうので注意して描きましょう。

A 別ファイルで図柄を用意する。

B P.125 の POINT のテクスチャを貼るのと同じ要領で**A**の図柄を読み込み、変形させて配置する。さらに、上から下に向かって軽くグラデーションをかけておく。

C メタリックな質感は、決まった手順で毎回描いているとひどく単調になってしまう。
そのため、今回は**B**でかけたグラデーションを元に試行錯誤して描いていく。シワを描き入れ、グラデーションの色味を調整していくことで完成させた。



6-2 全体を調整して完成

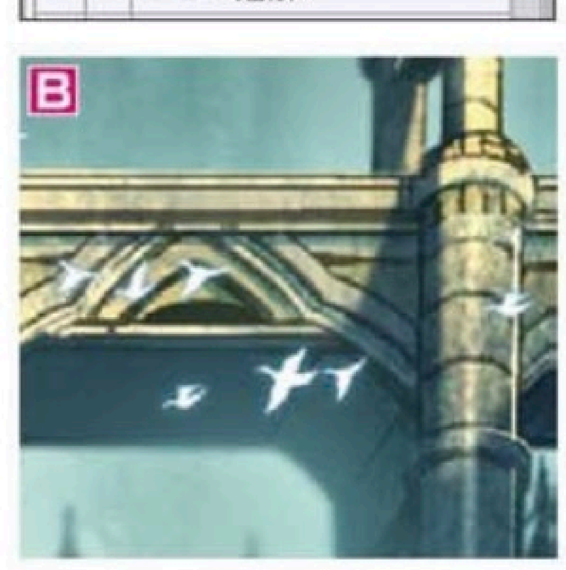
ひととおり描き終わってみると、テーマカラーである青色が弱いような気がしました。そこで、「オーバーレイ」のレイヤーを重ねて全体の色味を調整していきます。
色味が調整できたら、鳥や人物のシルエットを描き入れて完成です。

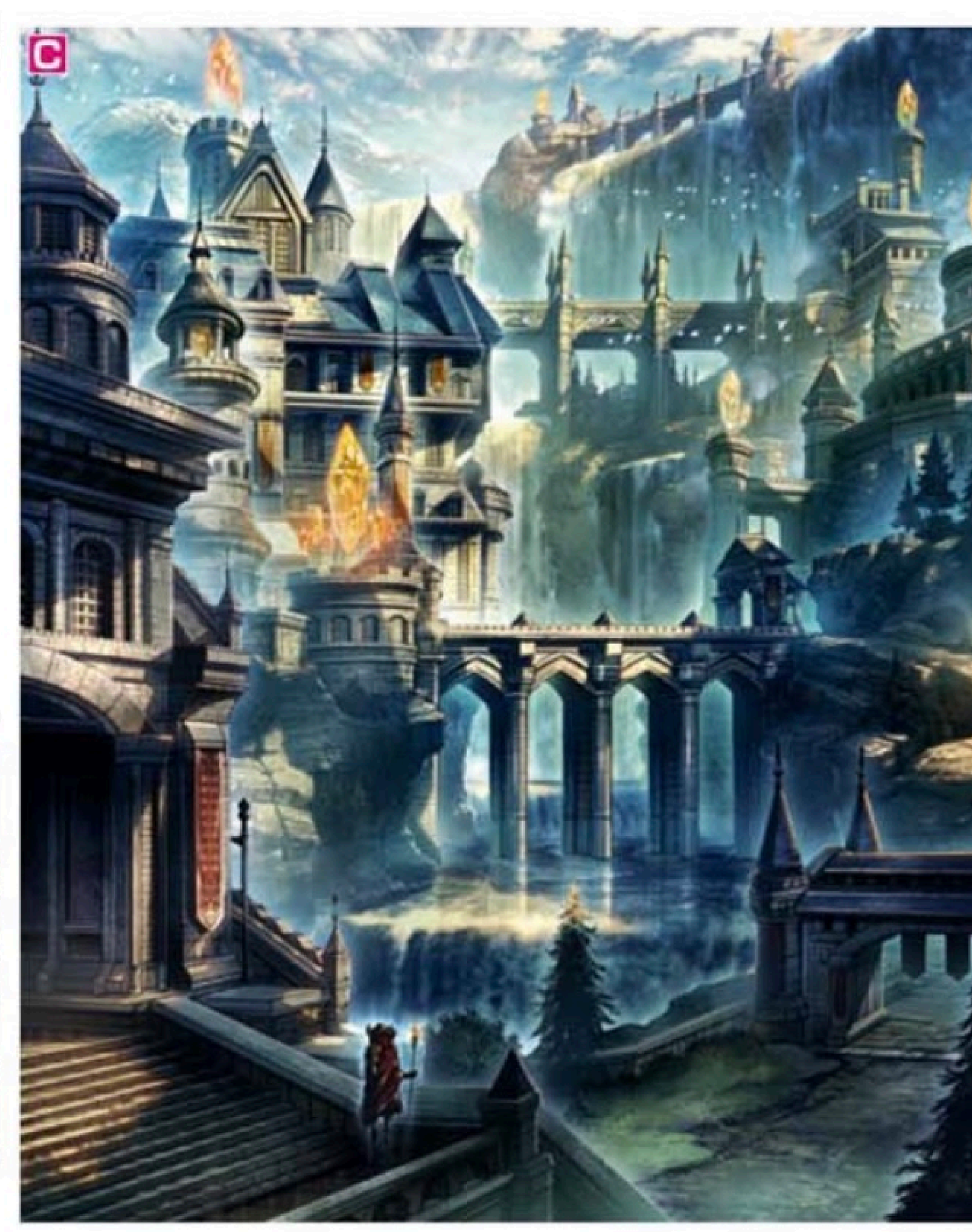
A すべてのレイヤーの一番上に、色調整用の「オーバーレイ」のレイヤーフォルダーを作成する。イラスト全体の青色を強調するように色を塗っていく。

B 鳥を描き入れる。鳥はこういったイラストでは加えるだけで空気感を強調できるモチーフなので、積極的に取り入れる。

C 旅をするキャラクターのシルエットを描き入れて完成。





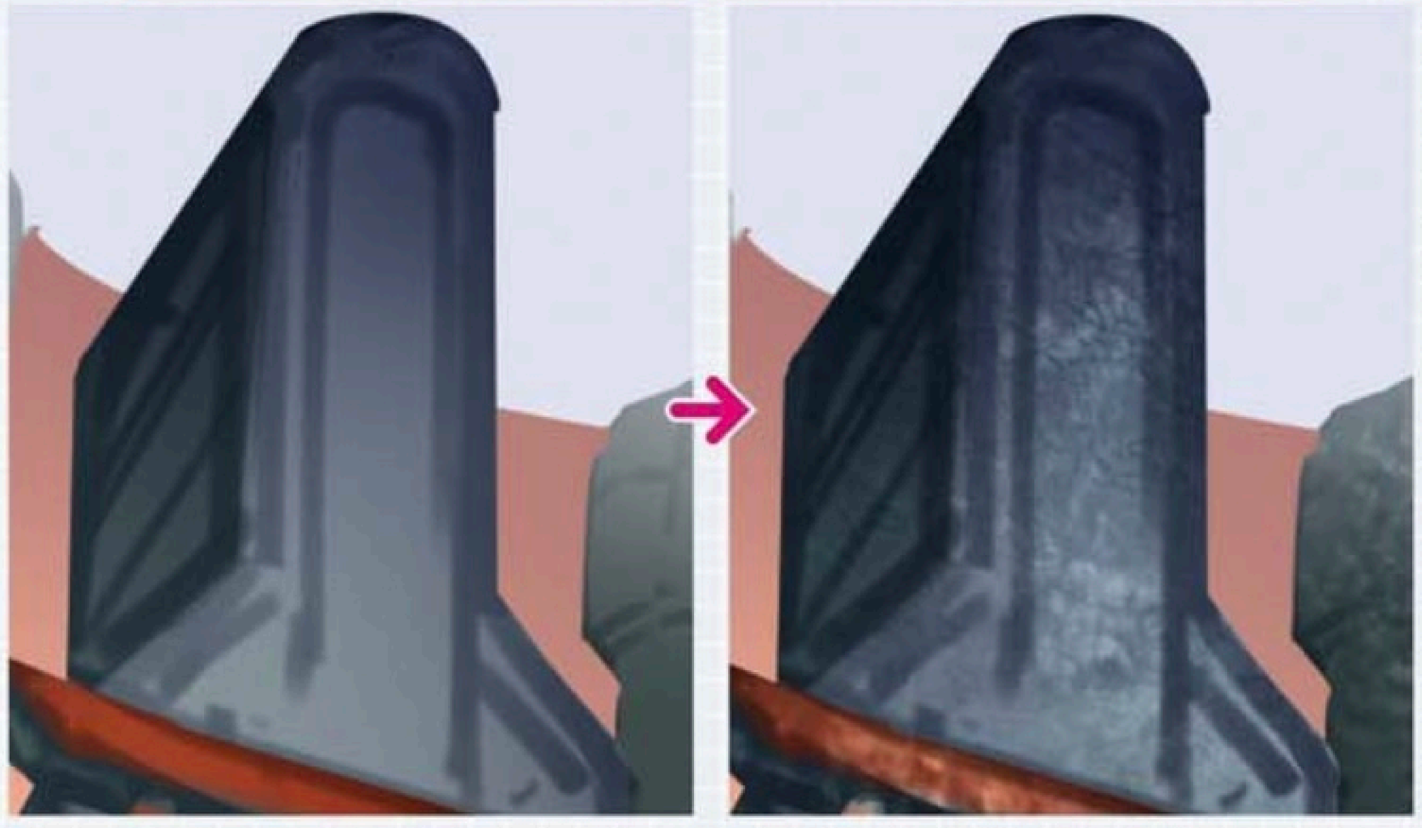


Column 7 根気とモチベーション

イラストを描く作業は、覚えてしまえば誰でもできる技術の組み合わせではありますが、完成度の高いイラストに仕上げるためには、どうしても手間のかかる部分も出てきます。
たとえば、テクスチャ画像の貼り込みに関していえば、画像を貼るというただそれだけの単純な作業ですが、実際にやってみると手数が多く、緻密な作業でもあります。
こうした細かな作業を積み重ね、一つのイラストを描き上げるには技術だけでなく、根気が必要になってくるのです。
以下では、この根気を持続させ、イラストに対するモチベーションを保つコツを紹介します。



テクスチャの貼り込みは単純な作業だが、手数が多く、緻密な作業



まずは手を動かす

前述のとおり、単純な作業の積み重ねでイラストはできています。
やる前から「自分には描けない」と諦めるようなことはせず、まずは手を動かして描いてみましょう。
実際に手を動かすことで、見えてくるものもあります。
また、風景イラストの場合、一部の作業が失敗しても、全体で見れば些細なことです。一部分だけを完璧にしようとしていると、途中で投げ出したくなってしまうこともあるでしょう。
失敗を恐れず、完璧を目指さず、どんどん手を動かして思うままに描いてみましょう。

得意な技術を見つける

自分の得意な技術を一つ見つけておくのも、モチベーションを維持するために重要なことです。「好きな作業」と言い換えてもいいかもしれません。好きな作業は得意な作業となりやすく、相乗的にモチベーションを高められます。
私の場合、ハイライトを入れるのが最も好きな作業です。
好きな作業が決まっていると、その作業に向かってモチベーションが続くため、結果的にそこまでの工程を頑張ることができます。

目標を先に描く

迷いはモチベーションを維持する上で一番の天敵です。考えている状態はそれだけエネルギーを消費するため、どこかで疲れてモチベーションが続かなくなってしまいます。
イラストを描くのに慣れてくれば、描き始める前にある程度の完成イメージを思い浮かべることができるのですが、最初のうちは難しいもの。
そこで、まず一部分を先に完成させてしまい、そこを指標にして全体を描き込んでいく方法も、モチベーションを維持する上では効果的です。
この方法を取ると、具体的な完成イメージが常に見えているため、そこに向かって描くことができます。迷いが少なくなり、結果、モチベーションの維持につながります。
慣れていないうちはこの描き方をするのもよいですが、最終的には画面全体のバランスを意識して描けるようにしましょう。

5 技法の集大成

ここまで、4つの技法に分けたメイキングを見てきました。最後にここまでの技術の集大成として、本書カバーイラストの制作の流れを見ていきます。風景イラストを描くことに慣れてきたら、このようなスケール感のあるイラストにも挑戦してみてください。基本は同じです。

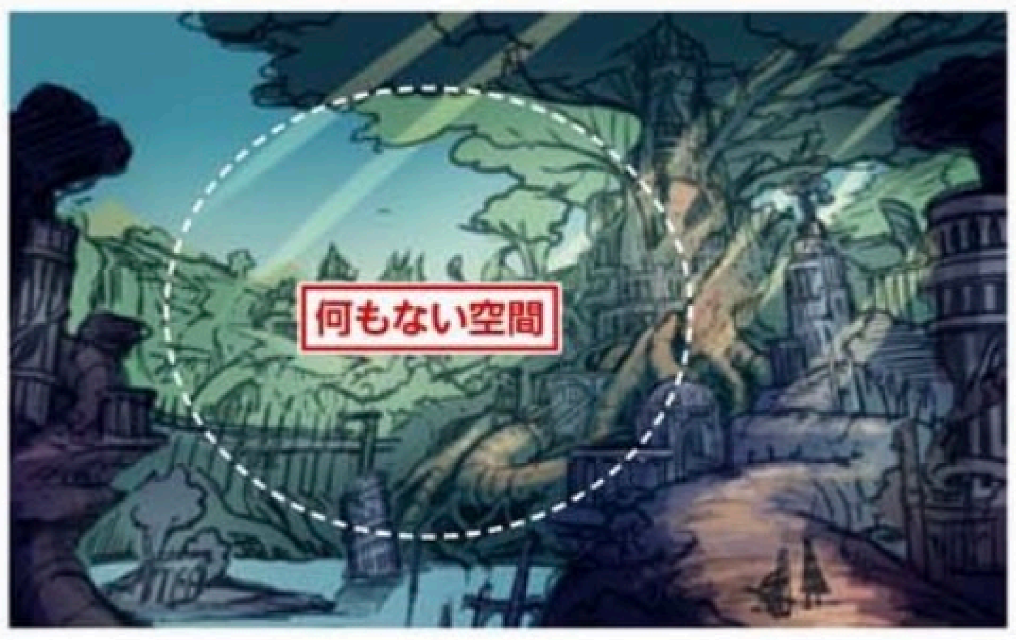
1 イメージスケッチ〜距離ごとの下塗り

1-1 イメージスケッチを元に線画を描く

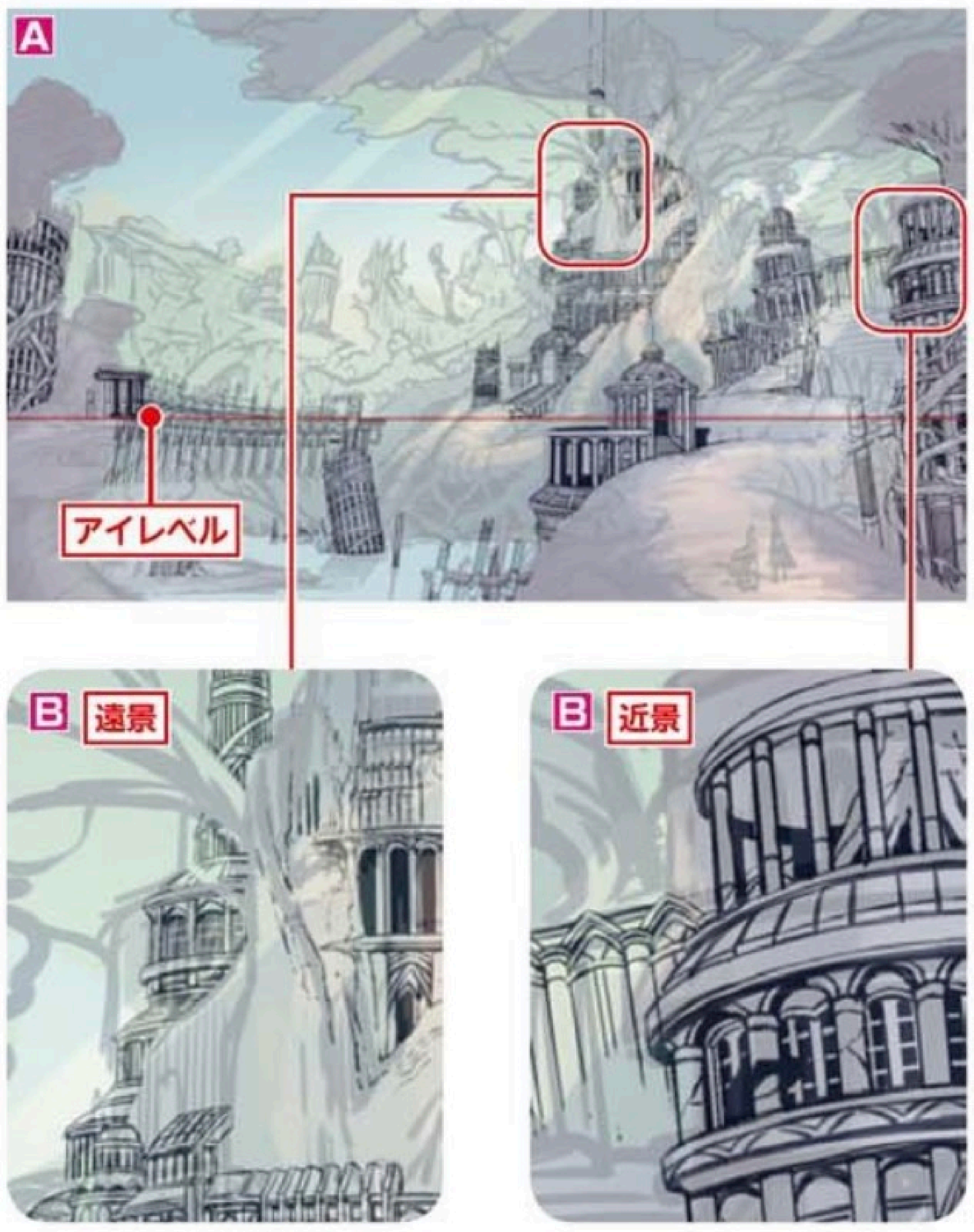
これまでと同様にスケッチを描いてイメージを固めます。

構図構築を考えるにあたって、中央やや左側の何もない大きな空間を中心に、物を配置しました。この空間を取り巻くように水面、大樹、左やや下にある橋、メインへの道筋となる根っこ、といった要素を配置しています。

イラストのメインとなるのは奥の大樹なのですが、スケール感を出すために、あえて先に「何もない空間」というものを設定し、そこから構図を決めています。



P.136「パースペインティング」のときと同様に、イメージスケッチを元に建築物の線画を描き起こしていきます。

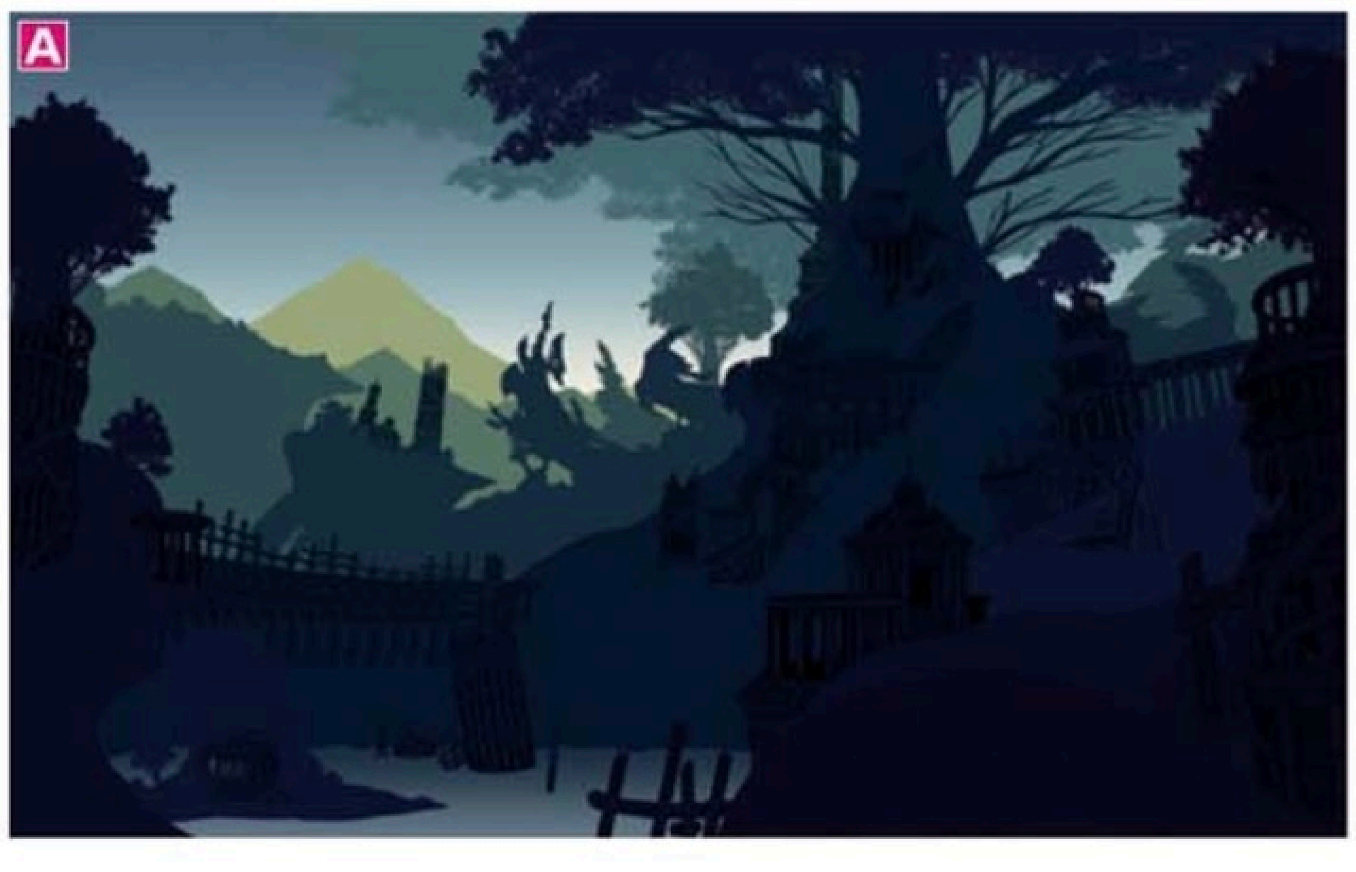


A 円柱系の物が多いため、あえて透視図法は使用しないが、アイレベルだけはきちんと意識する。

B 遠景になるほど線画の線を細くしているのも遠近感を出す上でのポイント。

1-2 距離ごとに下塗りをする

陰色のベースとなる色で下塗りをします。なお、葉のシルエットは、「葉」ブラシを使用します。

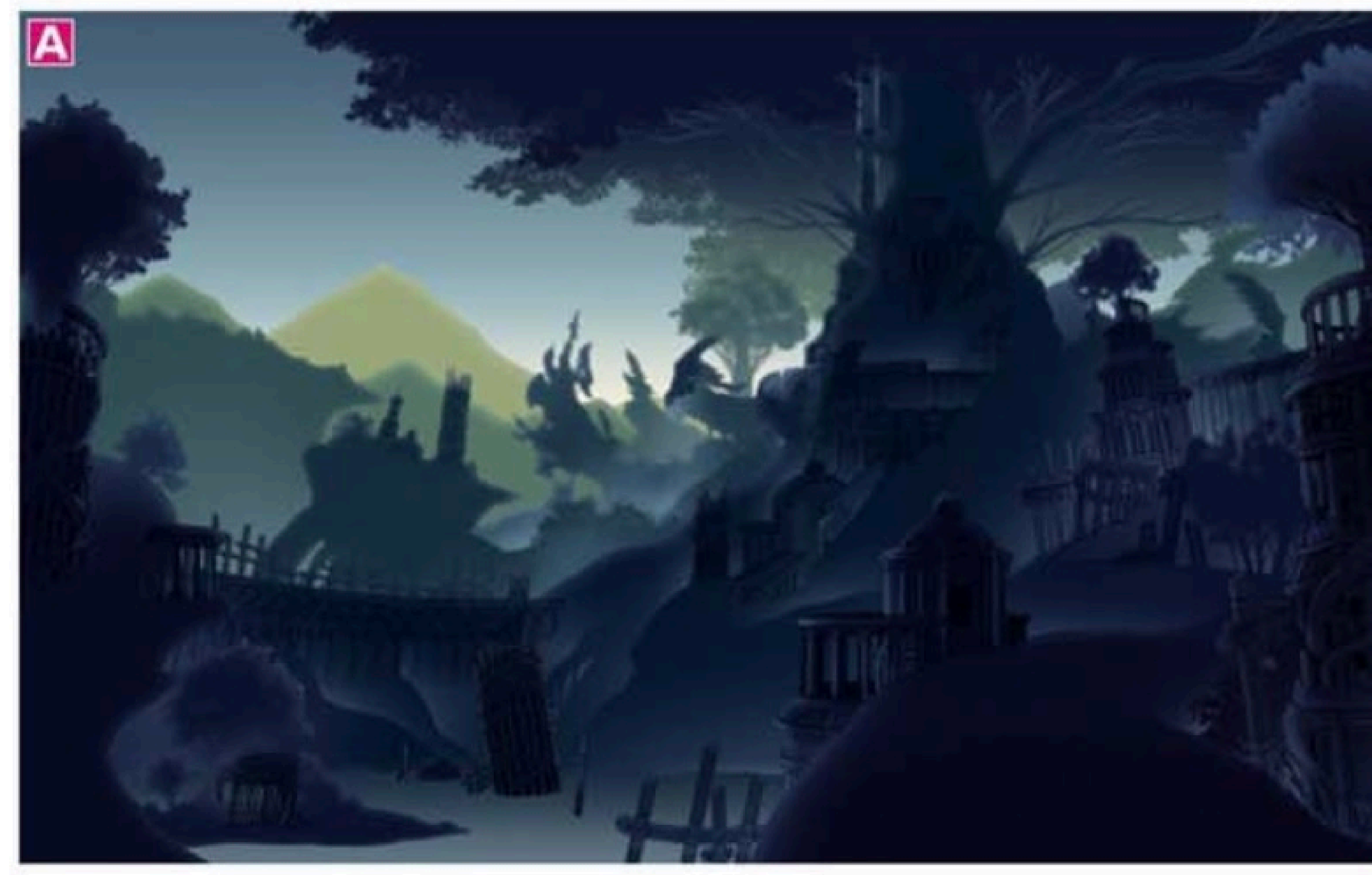


A レイヤーを分けて、近景〜遠景に向かって薄く、彩度が低くなるように塗っていく。写真を元に風景イラストを描く「1-2（P.48）」、スピードペインティング「1-2（P.89）」〜「1-4（P.90）」、シルエットペインティング「1-2（P.104）」、テクスチャペインティング「2-1（P.120）」、パースペインティング「3-1（P.142）」も参照のこと。

2 立体感を出す～反射光・ハイライト

2-1 立体感を出す

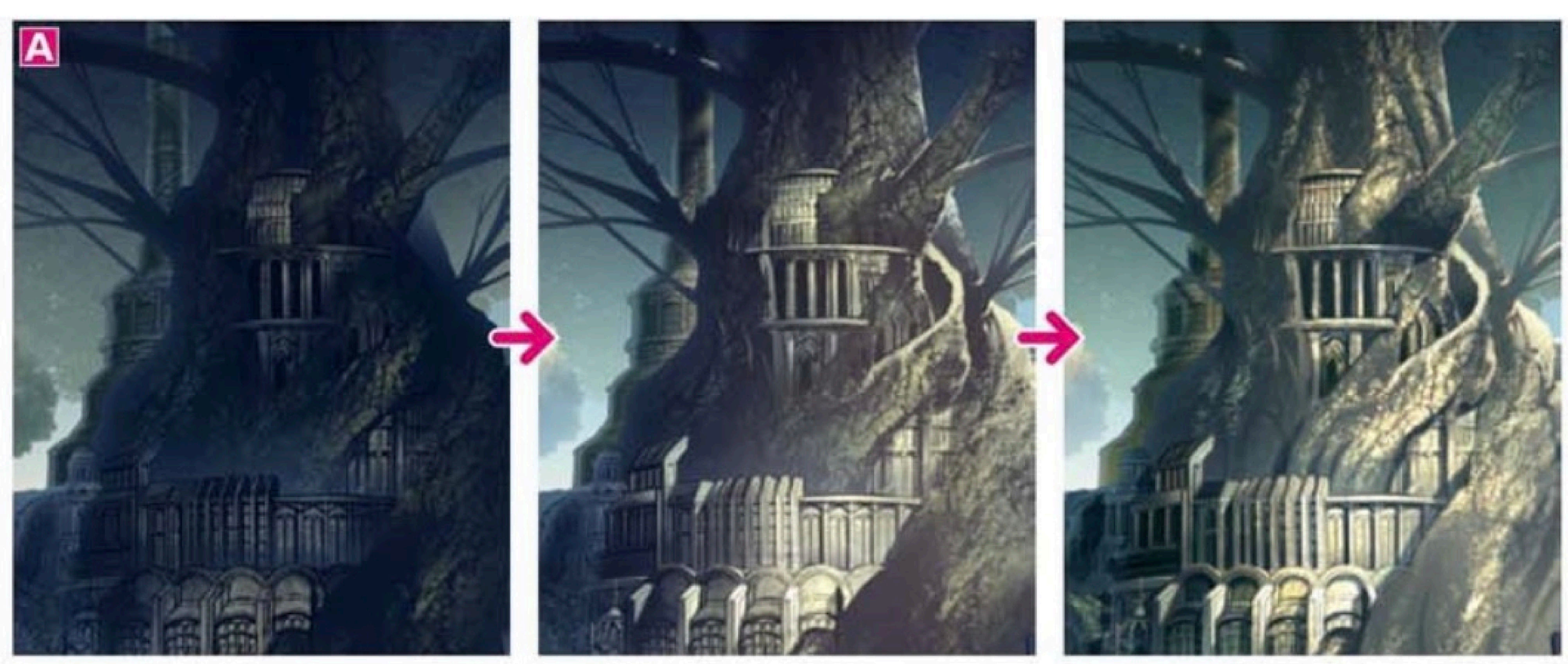
物の立体感を出していきます。



A 「スクリーン」のレイヤーを使用して、物の輪郭を浮かび上がらせていく。スピードペインティング「3-5（P.94）」、シルエットペインティング「2-1（P.105）」「2-3（P.106）」、テクスチャペインティング「3-1（P.122）」も参照のこと。

2-2 大きく当たる光を入れる

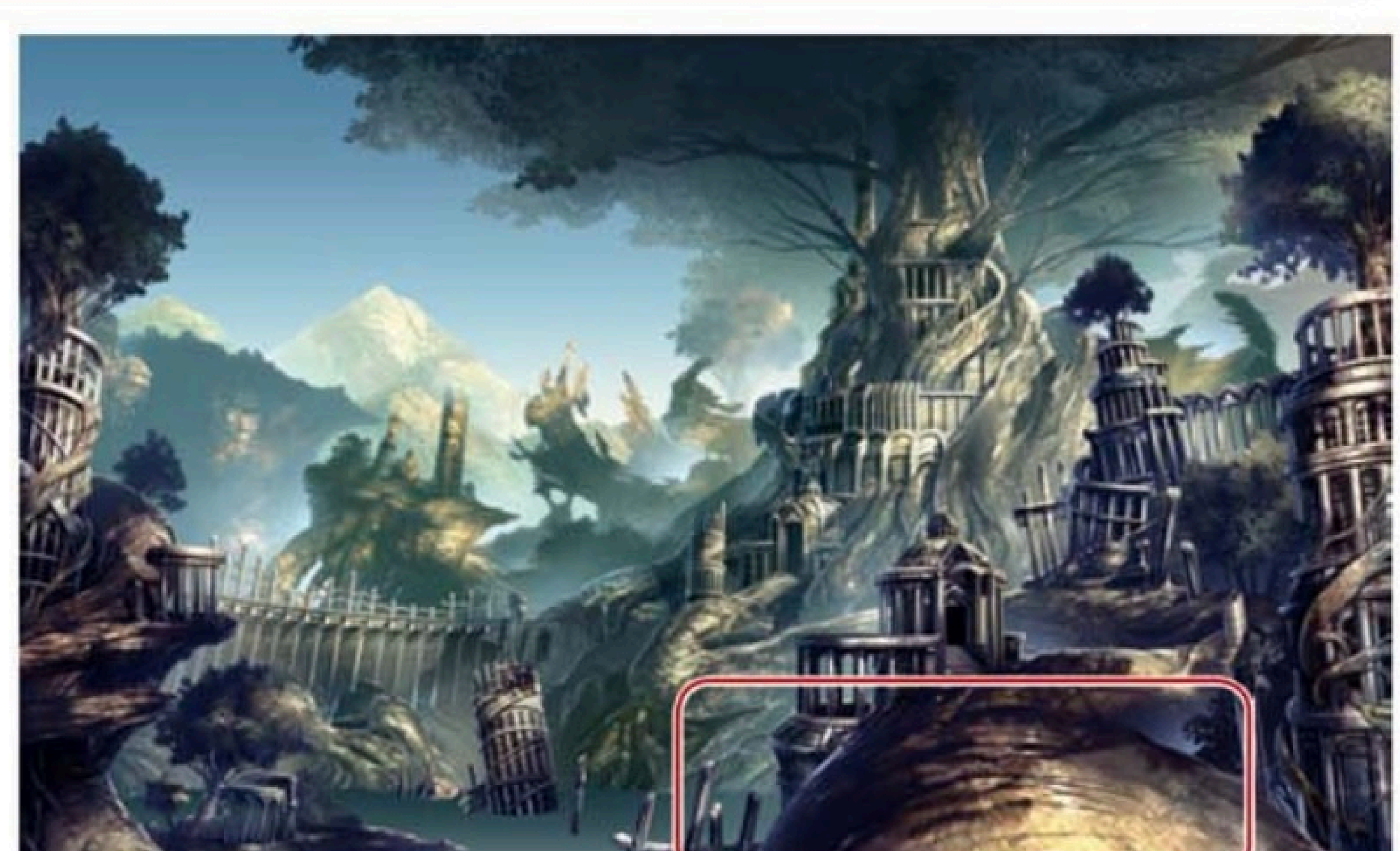
3種類の光（P.30）の一つ目「大きく当たる光」を入れていきます。このとき塗った色が物の固有色（極端に明るくもなく、影にもなっていないそのものの色）となります。



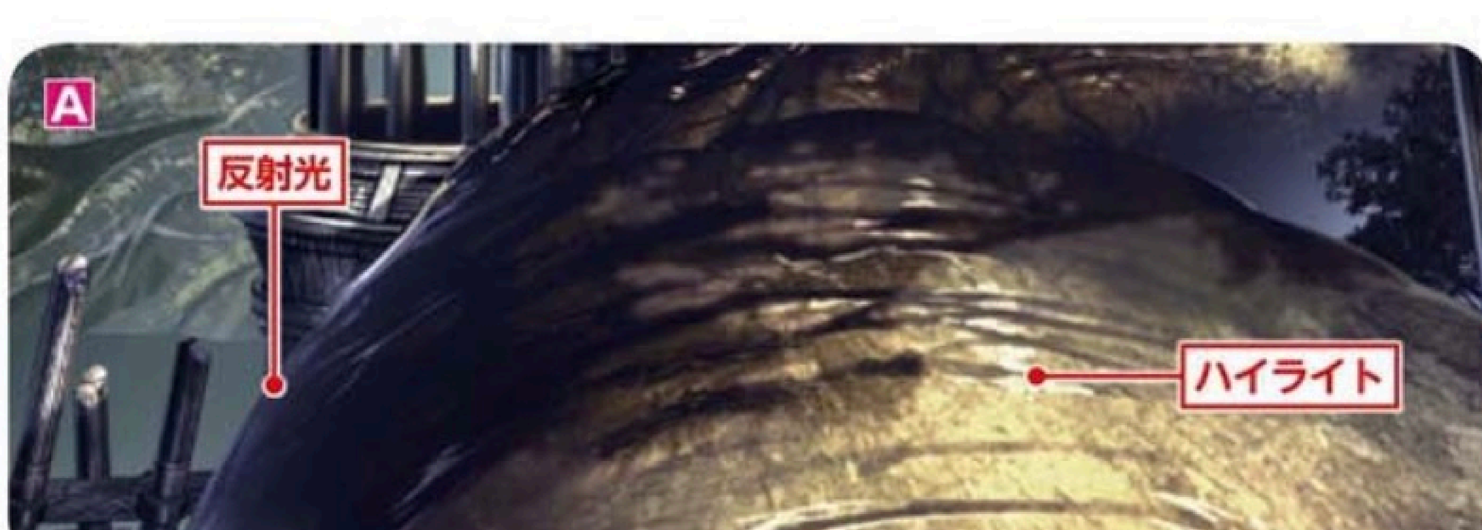
A テクスチャ感の強いブラシなどを使用しメインとなる部分を中心に光を当てていく。

2-3 反射光・ハイライトを入れる

3種類の光の残り2つ「反射光」と「ハイライト」を入れていきます。



A ハイライトは入れすぎると画面がうるさくなってしまうので気をつける。反射光の入れ方は、写真を元に風景イラストを描く「2-6（P.55）」、シルエットペインティング「4-3（P.111）」、ハイライトの入れ方は、写真を元に風景イラストを描く「2-7（P.55）」、スピードペインティング「3-8（P.96）」、パースペインティング「5-7（P.153）」も参照のこと。



3 描き込み〜仕上げ

3-1 水面を描く

ここから、細かく描き込んでいきます。

A 水面を描く。水面の反射も同時に描く。風景イラスト定番アイテムの描き方「4-1（P.43）」、スピードペインティング「5-4（P.100）」、パースペインティング「5-4（P.151）」も参照のこと。

A


3-2 空を描く

ほかと同じように空を描いていきます。

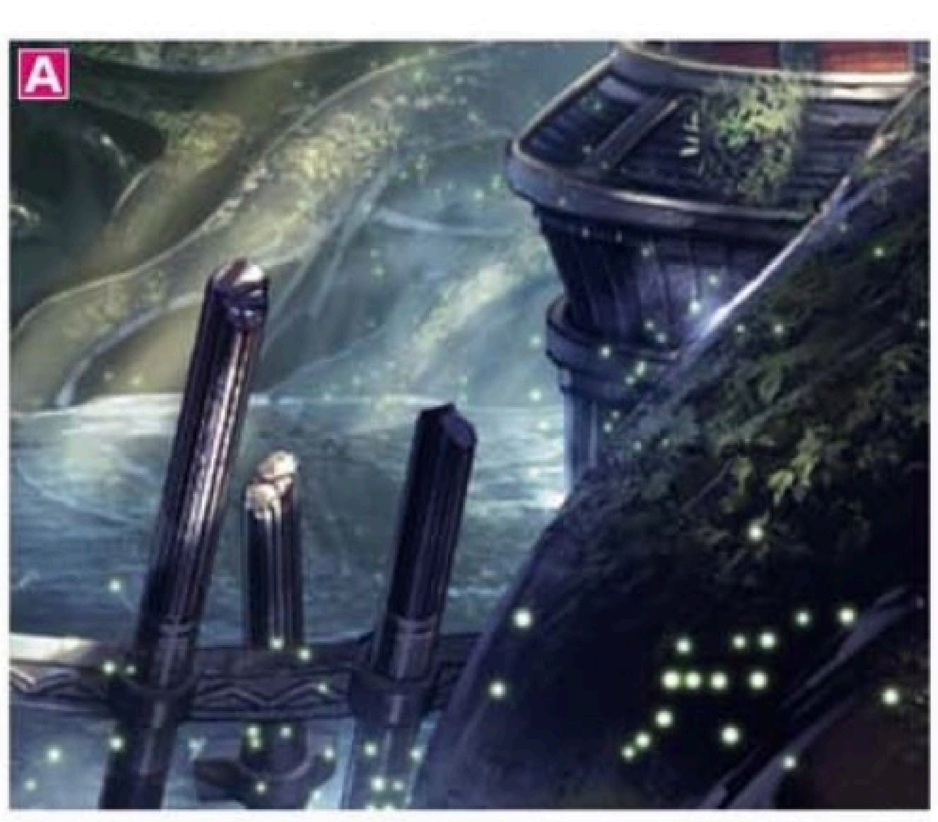
A 雲は「雲 柔」「雲 硬」のブラシを使用して、層を重ねて描く。風景イラスト定番アイテムの描き方「1-1（P.38）」、写真を元に風景イラストを描く「3-4（P.57）」、風景イラストをファンタジー風にする「1-2（P.61）」〜「1-4（P.62）」、スピードペインティング「4-3（P.98）」、シルエットペインティング「3-3（P.109）」「4-4（P.112）」も参照のこと。

A


3-3 空気感を加えて仕上げる

細かい部分を描き込み、仕上げていきます。

A ところどころに蛍のような光を描く。空気感が強調される。

A


B 木漏れ日を描く。これも最初の構図で設定した何もない空間を邪魔しないように描く。これで完成。

B

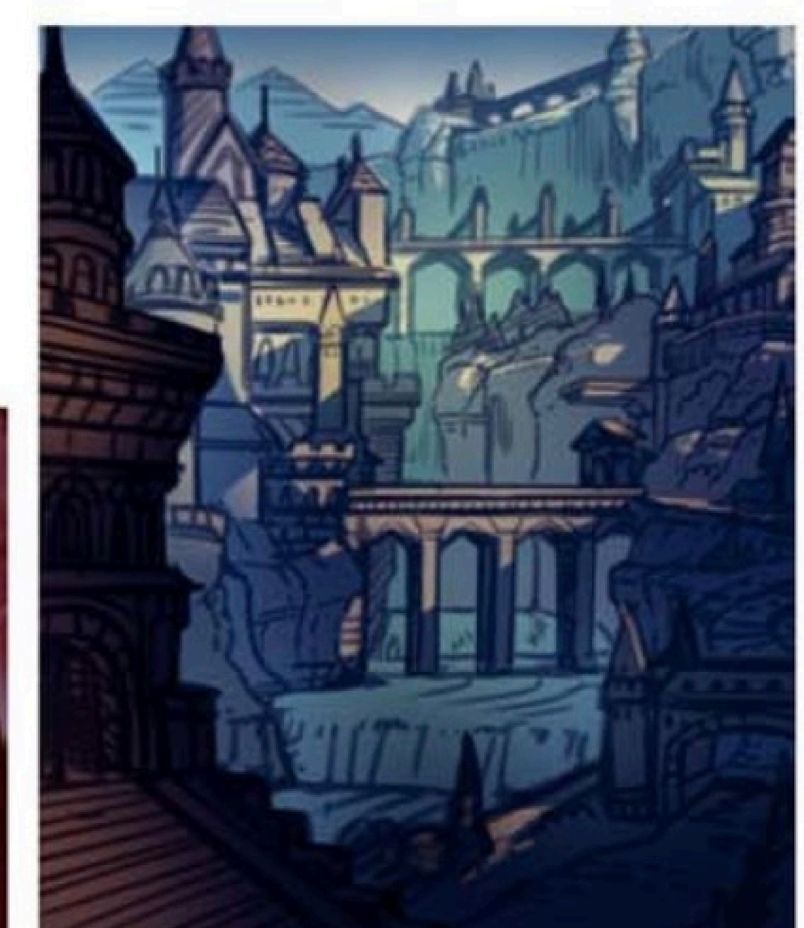

あとがき

ここまでお読みいただきありがとうございました。
いかがでしたでしょうか。
正直赤裸々に解説しすぎて、商売敵を増やしてしまうのではないかとヒヤヒヤしています。

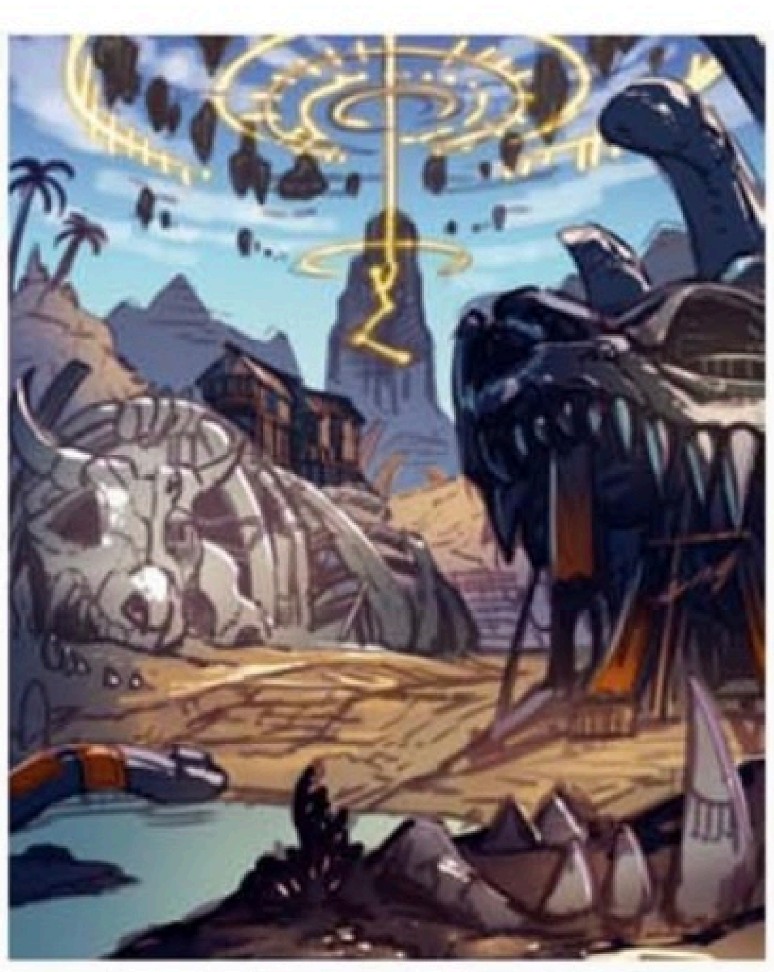
本書を作るにあたって、自分の技術や手順を徹底的に整理し、文面に起こす作業をしたのですが、そのお陰で自分の画力も上がったように感じます。つまり効果はてき面ということです。

かなりのボリューム、密度になっていますので、１回読んだだけではすべてを理解することは難しいかもしれません。
できれば実際に風景イラストを描きながら段階に合わせて読み進めていただけるとよいかと思います。
ゲームの説明書もプレイしながらのほうがわかりやすいのと一緒です！

それでは最後になりましたが、本書の制作にあたってお世話になった
ホビージャパンの谷村様、久松様、
共著の角丸様、
素晴らしいデザインに仕上げていただいたデザイナーの広田様、
そして編集から書面構成まですべてを担当していただいたレミックの難波様、
ほか関わっていただいたすべての方々に感謝の意を表し締めさせていただきます。
ありがとうございました。











本書イラスト着想段階の
イメージスケッチ

著者紹介

ゾウノセ

多摩美術大学日本画科修士課程修了。ゲーム会社でのアートデザイン業務を経て、現在フリーランスで活動中。
アニメ制作やソーシャルゲームのキャラクター、背景イラスト制作等に携わる。
ゲーム「神撃のバハムート」(株式会社Cygames)、「御城プロジェクト」(株式会社DMM.comラボ)などのソーシャル、ブラウザゲームのイラスト制作、アニメ「パックワールド」の色彩設計、エフェクトデザイン、「東方秘技帖 -Photoshopで極める東方イラストテクニック -」(玄光社)のメイキングイラストなどを手掛ける。著書に「動きのあるポーズの描き方 東方Project編 東方描技帖」(玄光社)がある。

角丸(かどまる)つぶら

物心ついてからずっとスケッチやデッサンに親しみ、中学と高校では美術部部長を務める。実質はマンガ研究会兼ガンダム懇談会と化していた美術部と部員を守護し、現在活躍中のゲームやアニメ関係のクリエーターを育成。自身は東京芸術大学美術学部で映像表現や現代美術全盛の中、油絵を学ぶ。
「カード絵師の仕事」「ロボットを描く基本」「人物を描く基本」「人物クロッキーの基本」の編集や、「萌えキャラクターの描き方」「マンガの基礎デッサン」シリーズの監修など、国内外100冊以上の技法書制作に関わっている。

スタッフ

- 表紙デザイン・DTP ……広田正康
- 編集……………………………難波智裕［レミック］
- 企画……………………………久松 緑［ホビージャパン］ 谷村康弘［ホビージャパン］
- 協力……………………………株式会社セルシス

ファンタジー風景(ふうけい)の描(えが)き方(かた)

CLIP STUDIO PAINT PRO(クリップ スタジオ ペイント プロ)で空気感(くうきかん)を表現(ひょうげん)するテクニック

2015年12月25日 初版発行

著者 ゾウノセ 角丸つぶら

発行人 松下大介

発行所 株式会社ホビージャパン
〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8
電話 03-5354-7403(編集)
電話 03-5304-9112(営業)

印刷所 株式会社廣済堂

ISBN978-4-7986-1143-3 C2371



9784798611433

1922371022001

ISBN978-4-7986-1143-3